

# Corso di Fumetto

---

## FUMETTO0BIETTIVO

### II° INCONTRO

02 ottobre / 09 novembre 2018

Fabbrica delle Candele -Forlì

centron  
azional  
estudif  
anzine

fanzinoteca  0.2 funett.0.2

# FUMETTO - Sceneggiatura

---



Una volta imparato a trasformare un'idea in soggetto si passa un'ulteriore evoluzione trasformando il soggetto in un testo atto ad essere illustrato, ovvero la Sceneggiatura.

La stesura della sceneggiatura descrive nel dettaglio:

- i personaggi della storia
- gli avvenimenti e le azioni
- la sequenza temporale
- le ambientazioni

La sceneggiatura è indirizzata direttamente al disegnatore che dovrà a sua volta disegnare le tavole: è scritta secondo codici e regole ben precise e si compone come una guida per disegnarlo!

# FUMETTO - Sceneggiatura

---



**Lo scopo della sceneggiatura è rendere comprensibile e chiara la propria storia a qualcuno che dovrà poi trasformarla in immagini. Nel mondo del fumetto la sceneggiatura è il mezzo attraverso il quale lo scrittore comunica con il disegnatore, un documento all'interno del quale compaiono le informazioni dettagliate su come dovranno essere rappresentati gli elementi in ogni vignetta.**

**Dovrà dare al disegnatore indicazioni sui seguenti elementi:**

- i personaggi presenti**
- l'ambientazione**
- le didascalie**
- i dialoghi e i dei personaggi**
- l'inquadratura**

# FUMETTO - Sceneggiatura



**Vediamo per mezzo di quali passaggi dal soggetto si giunge alla sceneggiatura finita.**

**Stabilito il numero di pagine in cui una storia si deve svolgere e il numero delle vignette in cui è divisa ogni pagina, in base a queste indicazioni occorre 'spezzare' il soggetto in pagine e le pagine in vignette. Dividere il soggetto in pagine significa prevedere che una certa azione si svolgerà in una tavola, un'altra in due e così via. In questa fase occorre tenere conto del 'ritmo', degli 'equilibri' e dei 'tempi' ricordando che a scene della stessa importanza vanno riservati spazi della stessa lunghezza.**

**Dopo aver stabilito ciò che deve accadere in ogni pagina, occorre dividere le situazioni in azioni minori: le vignette.**

# FUMETTO - Sceneggiatura



La tavola, divisa in vignette numerate (1, 2, 3, ecc.), ha una descrizione per ogni vignetta nella quale si indica con precisione al disegnatore cosa disegnare. Chi scrive deve cercare di immaginare come potrà risultare la pagina finita, anche se non è necessario che uno sceneggiatore sappia disegnare deve conoscere a fondo i problemi del coautore, per essere in grado di fornirgli indicazioni esatte. Durante la redazione della sceneggiatura si adottano alcuni riferimenti chiari per agevolarne la lettura: la segnalazione numerica della tavola.

**Esempio di numerazione: TAVOLA N°1.**

**L'indicazione del luogo dove si svolge l'azione in maiuscolo e grassetto specificando notte o giorno e interno o esterno.**

# FUMETTO - Sceneggiatura



**Generalmente, sono informazioni fornite dalle cosiddette didascalie, indicate nella sceneggiatura con l'abbreviazione DIDA. il suggerimento sul tipo di inquadratura scelta.**

**L'inquadratura aiuta a descrivere le azioni e le emozioni del personaggio contenuti nella vignetta e permette, allo stesso tempo, di suscitare le giuste reazioni nel lettore.**

**Quindi descrizione precisa, sintetica e dettagliata, a cui seguono i dialoghi, ovvero le parole pronunciate: al nome del personaggio che parla fa seguito una battuta, che verrà inserita nei balloon.**

**Il 'genere' di dialogo cambia a seconda del tipo di storia: 'brillante' in un fumetto umoristico, 'duro' in un fumetto d'azione; può essere breve o lungo, lento o veloce.**

# FUMETTO - Sceneggiatura

---



La scrittura della sceneggiatura per il fumetto ha varie analogie con quella per il cinema. Questi codici non sono tassativi, e non lo è nemmeno la forma con cui si realizza la sceneggiatura.

C'è chi divide il foglio verticalmente in due parti, e scrive le descrizioni a sinistra e i dialoghi a destra. Altri autori preferiscono invece fornire al disegnatore uno schizzo della tavola già 'visualizzata'.

Nel fumetto, così come nel cinema, si possono distinguere due tipologie di inquadratura.

I campi visivi che sono le inquadrature di ambiente in cui si dà maggiore risalto allo spazio. I piani che si riferiscono alle inquadrature di personaggi o dei loro dettagli.

# FUMETTO - Sceneggiatura

---



**Panoramica**: è una soluzione molto utile per descrivere gli ambienti esterni. I vari elementi sono perfettamente bilanciati.

**Quinta**: è un'inquadratura dinamica data dalla presenza di un elemento fortemente in primo piano che separa dal fondo il resto della scena, utile per dare effetto di profondità a un paesaggio.

**Scorcio**: è un'inquadratura dal basso o di tre quarti.

**Dettaglio (o Particolare)**: è uno zoom che permette di mostrare una parte di qualcosa di più grande, che altrimenti non potrebbe essere visto bene. La vignetta è tutta occupata dal disegno.

# FUMETTO - Sceneggiatura



**Primissimo Piano (abbreviato PPP):** è un'inquadratura molto stretta, per esempio di un volto.

**Primo Piano (PP):** è un'inquadratura più ariosa, serve per inquadrare un personaggio, tutta la testa e un pochino di spalle.

**Figura Intera (FI):** simile al CT. Il focus è piuttosto sui personaggi, che compaiono interi appunto, ma anche il contesto è ben definito.

**Mezza Figura (MF):** inquadratura del personaggio dalla cintola in su e permette di vedere solo un po' di sfondo, l'attenzione è sulla figura.

**Piano Americano (PA):** inquadratura del personaggio fino al ginocchio. Lo sfondo occupa più spazio ed è quindi ben dettagliato. Buona soluzione grafica per inserire dialoghi più lunghi.

# FUMETTO - Sceneggiatura

---



**Campo Medio (CM)**: inquadratura con personaggi e contesto di pari rilevanza.

**Campo Totale (CT)**: inquadratura che privilegia la descrizione dell'ambiente, figure inserite nel contesto in modo dettagliato.

**Campo Lungo (CL)**: inquadratura con impianto fortemente prospettico.

**Campo Lunghissimo (CLL)**: è un campo lungo in cui il punto di ripresa è ancora più lontano.

**Controcampo**: è l'inquadratura speculare al campo. Molto usata nei dialoghi, per mostrare alternativamente il primo e il secondo soggetto mentre parlano.

# FUMETTO - Sceneggiatura



# FUMETTO - Sceneggiatura



# FUMETTO - Dialoghi



**Scrivere i dialoghi di una storia è una parte fondamentale del lavoro di uno sceneggiatore, nonché, una delle più complicate. I dialoghi svolgono diverse funzioni contemporaneamente:**

- portare avanti la narrazione**
- fornire informazioni al lettore**
- caratterizzare i personaggi che li pronunciano**

**I dialoghi sono molto importanti nel fumetto perché permettono alla scena di svilupparsi. Nonostante questo le parti narrate sono, o dovrebbero essere, sintetiche e incisive. Non tutti i fumetti seguono questa linea, come ad esempio Martin Mystère, ma in linea generale più i dialoghi sono brevi e più funzionano.**

# FUMETTO - Dialoghi



Che si scelga uno stile minimalista oppure no, bisogna tenere sempre presente quali sono le funzioni essenziali dei dialoghi.

**Funzione espressiva** - Il modo di parlare e l'uso del linguaggio, sono manifestazioni di un personaggio; devono essere sempre coerenti con la sua personalità e modo d'essere. È importante quindi non far parlare i personaggi tutti nello stesso modo, si tratta di individui differenti l'uno dall'altro, la diversità deve venire espressa in quello che dicono e nel modo in cui lo dicono.

**Funzione informativa** - Un dialogo fornisce anche informazioni sulla storia destinate ai lettori. In questi casi l'informazione non viene fatta filtrare all'interno di un dialogo, ma comunicata come tale, trasmessa attraverso regole di comunicazione chiare e veloci, con dati segnaletici.

# FUMETTO - Dialoghi

---



**Funzione enunciativa** - All'interno di un dialogo i personaggi possono anche esporre i propri punti di vista su un qualche argomento o chiarire i propri progetti e intenzioni.

In questo caso è necessario fare attenzione perché anche questo aspetto ha una stretta attinenza con la descrizione che si dà al personaggio.

**Funzione dialettica** - In un dialogo si mettono a confronto almeno due personaggi: non è indispensabile che i loro punti di vista si scontrino, eppure è proprio nel confrontarsi che si manifestano le loro differenze. Insomma un dialogo mette sempre in scena una dialettica tra i vari punti di vista differenti.

# FUMETTO - Dialoghi



**La personalità dei personaggi emerge anche da quello che dicono all'interno della storia. È possibile caratterizzare il personaggio anche attraverso il ricorso ad alcuni espedienti che lo renderanno unico: un intercalare ricorrente, un eccesso di frasi sospese, inflessioni dialettali, un linguaggio sgrammaticato e così via. È indispensabile scegliere il giusto linguaggio, che potrà essere:**

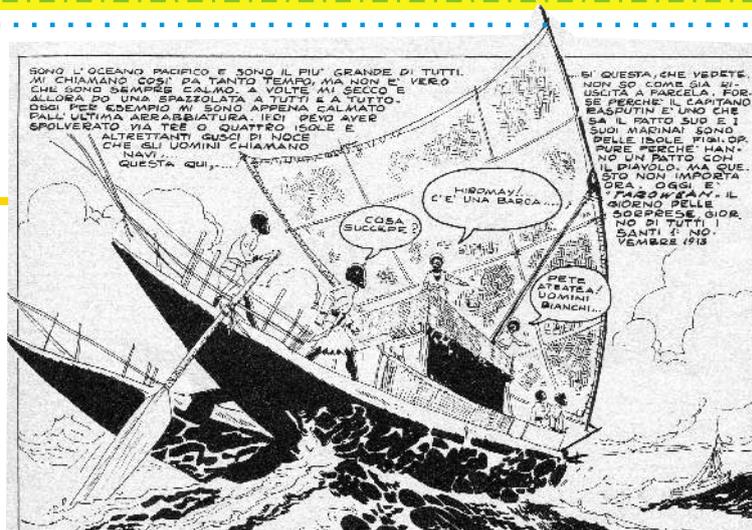
- ironico**
- pungente**
- sarcastico**
- formale ecc...**

**Il contesto nel quale sono inseriti i personaggi influenza il loro modo di esprimersi, bisogna valutare con attenzione: il contesto familiare, il contesto attuale, il legame con gli altri personaggi.**

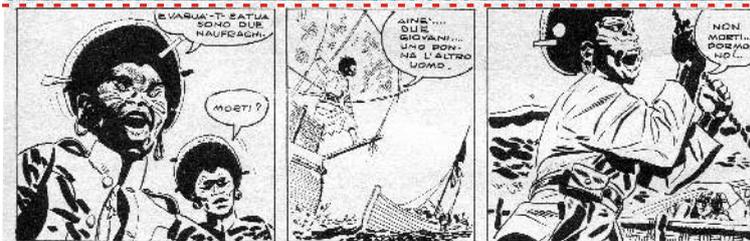
# FUMETTO -



## Vignetta



## Striscia



## Tavola



# FUMETTO - Equilibrio



**Equilibrio grafico - Le tavole vanno guardate nella loro interezza, 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 esseri 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 inquadrati dallo stesso punto di vista.**

# FUMETTO - Equilibrio



**Occorre dosare la 'piacevolezza grafica' della tavola con la sua leggibilità. Un racconto a fumetti va illustrato in funzione della storia che sta raccontando. Quindi, se due personaggi stanno parlando, o lottando, comunque stanno facendo qualcosa di importante ai fini del racconto, occorre realizzarli in campo ravvicinato o evidenziarli in qualche altro modo.**

**Inutile e dannoso per la storia perderli tra i particolari di una vignetta elaborata, e magari graficamente bellissima ma fine a se stessa, oppure relegarli nello sfondo.**

**Se in una sceneggiatura si presenta un lungo dialogo, può essere animato spostandosi all'esterno, il 'fuori campo', oppure angolando diversamente la scena, vista dall'alto, dal basso, in controluce, o anche animandola con particolari.**

# FUMETTO - Sceneggiatura



**Esempio delle pagine di sceneggiatura per la tavola 76 della storia di Zagor con Marco Verni alle chine e Gianni Sedioli alle matite su testi di Moreno Burattini.**

## TAVOLA 76

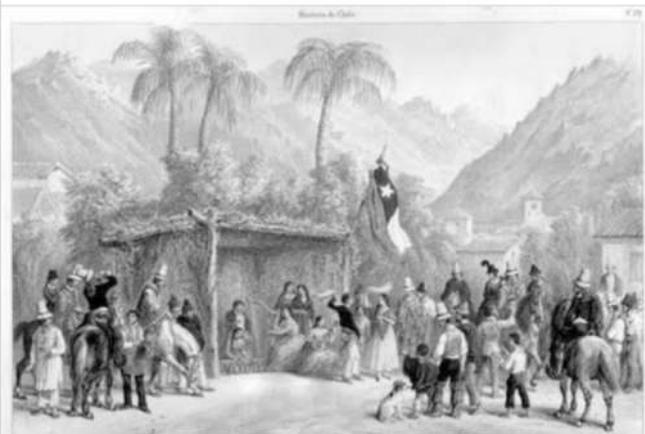
### Vignetta 12

Striscia.

Facendo riferimento alle foto già allegate, inventiamoci un palazzo del governatore con una bandiera come quella del disegno qui sotto appesa sopra il portone. Non sarà un palazzone tipo reggia di Versailles, ma un edificio robusto, con un paio di colonne ai lati dell'ingresso, tipo municipio. Davanti, solito passaggio di cileni (vedi allegato). Una voce giunge da un finestrone che si affaccia sulla piazza antistante (che è diversa da quella dove predica il predicatore folle).

DIDASCALIA – Nello stesso momento, nel Palazzo del Governatore...

VOCE DEL GOVERNATORE (dall'interno) – PER LA MISERIA! ...Dovete fare qualcosa, colonnello Javier!



# FUMETTO - Sceneggiatura



**Esempio delle pagine di sceneggiatura per la tavola 76 della storia di Zagor con Marco Verni alle chine e Gianni Sedioli alle matite su testi di Moreno Burattini.**

*(SEGUE TAVOLA 76)*

## Vignetta 3

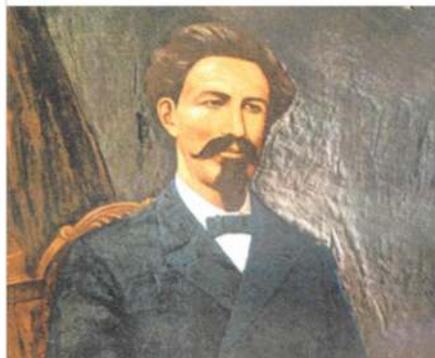
Il finestrone visto da fuori, con il governatore visto di spalle attraverso il vetro, con il dito puntato e agitato verso il fuori campo davanti a lui, verso qualcuno nella stanza che non vediamo. Per l'aspetto del governatore, vedi dopo.

VOCE DEL GOVERNATORE (dal vetro) – Quel frate finirà per provocare una sommossa... e anche i vostri uomini ne faranno le spese!

## Vignetta 4

Controcampo. Interno. Il governatore punta il dito verso di noi. L'aspetto del governatore è questo del ritratto sottostante.

GOVERNATORE – Abbiamo aspettato fin troppo... e adesso è il momento di agire, prima che sia troppo tardi!

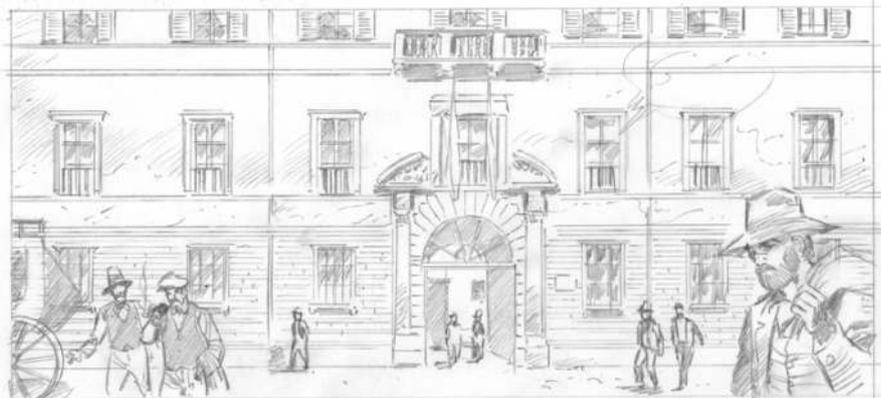


# FUMETTO - Matita



76

**Versione a matita  
di Gianni Sedioli  
per la tavola 76 di  
Zagor delle vignette  
1+2 e 3 e 4 su testi di  
Moreno Burattini.**



# FUMETTO - Sceneggiatura



## TAVOLA 6

vignetta 1: (campo lunghissimo - giorno, zona del comando, Strabatenza con nello spiazzo uomini in movimento, attrezzi vari, in mezzo a tanta neve)

Voce Fuori Campo: "Strabatenza sorgeva in cima al monte: un gruppetto di case, uno spiazzo, il comando sulla destra per chi saliva."

*[Per Strabatenza vedi le foto che già ti inviai col nome Strabatenza, non la chiesa ma le case]*



vignetta 2: (campo medio - giorno, tedesco alto molto magro con divisa in disordine e non regolare che scherza con gli altri partigiani)

Voce Fuori Campo: "Con noi salì anche un tedesco, Alno, era un disertore. Aveva abbandonato la polveriera di Formignano. Era alto uno e novanta... scherzava... era un buon diavolaccio. Restò con noi al comando per 4 o 5 giorni, poi è scappato. Di notte, con la neve... si è portato via una pistola. Di lui non si è saputo più niente."

*[Vedi allegati 15]*



# FUMETTO - Matite



STRABATENZA SORBEVA IN CIMA AL MONTE: UN GRUPPETTO DI CASE, UNO SPIAZZO, IL COMANDO SULLA DESTRA PER CHI SALVA.



CON NOI SALÌ ANCHE UN TEDESCO, ALNO, ERA UN DISERTORE. AVEVA ABBANDONATO LA POLVERIERA DI FORMIGNANO. ERA ALTO UNO E NOVANTA. SCERZAVA... ERA UN BUON DIAVOLACCIO. RESTÒ CON NOI AL COMANDO PER 4 O 5 GIORNI, POI È SCAPPATO. DI NOTTE, CON LA NEVE... SI È PORTATO VIA UNA PISTOLA. DI LUI NON SI È SAPUTO PIÙ NIENTE.

# FUMETTO - Finale



*STRABATENZA SOBBEVA IN CIMA AL MONTE: UN BRUPPETTO DI CASE, LINO SPIAZZO, IL COMANDO SULLA DESTRA PER CHI SALIVA.*



*CON NOI SALÌ ANCHE UN TEDESCO, ALNO, ERA UN DISERTORE. AVEVA ABBANDONATO LA POLVERIERA DI FORMIGNANO. ERA ALTO LINO E NOVANTA. SCHERZAVA... ERA UN BUON DIAVOLACCIO. RESTÒ CON NOI AL COMANDO PER 4 O 5 GIORNI, POI È SCAPATO. DI NOTTE, CON LA NEVE... SI È PORTATO VIA UNA PISTOLA. DI LUI NON SI È SAPUTO PIÙ NIENTE.*

# FUMETTO - Sceneggiatura

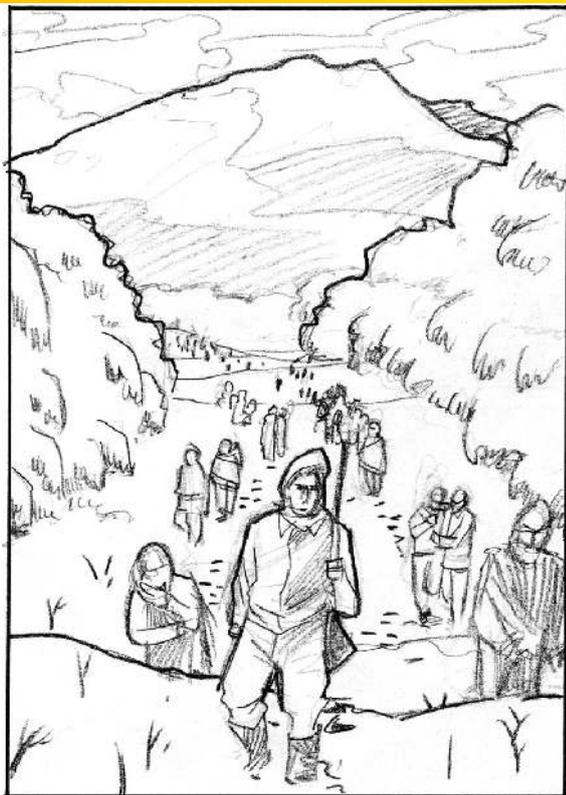


## TAVOLA 7

vignetta 1-Tavola intera: (campo lunghissimo - giorno, ampio gruppo di partigiani che faticosamente marciano nella neve. Si vedono le armi a solo pochi uomini - la brigata era formata da circa 1500 uomini, l'immagine ne propone uno scaglione di alcune centinaia - con vestiti più leggeri)

Voce Fuori Campo: "Alla fine di marzo, la brigata è in via di riorganizzazione. Il vecchio comandante Libero, troppo indipendente dal comando di pianura è sostituito da Ilario Tabarri. La sostituzione non è gradita a tutti, ma il nuovo comandante riesce ad imporsi e ordina il trasferimento della brigata in un'altra località, lontana da Strabatenza, dove la presenza dei partigiani ormai non è più un segreto nemmeno per i fascisti. I partigiani, con una faticosa marcia nella neve si portano nella zona del Monte Fumaiolo. Neanche la metà degli uomini è armata, le munizioni scarseggiano."

# FUMETTO - Matite



# FUMETTO - Finale



ALLA FINE DI MARZO LA BRIGATA È IN VIA DI RIORGANIZZAZIONE. IL VECCHIO COMANDANTE LIBERO, TROPPO INDIPENDENTE DAL COMANDO DI PIANURA, È SOSTITUITO DA ILARIO TABARCI. LA SOSTITUZIONE NON È BRADITA A TUTTI, MA IL NUOVO COMANDANTE RIESCE AD IMPORSI E ORDINA IL TRASFERIMENTO DELLA BRIGATA IN UN'ALTRA LOCALITÀ, LONTANA DA STRABATENZA, DOVE LA PRESENZA DEI PARTIGIANI OPMAI NON È PIÙ UN SEGRETO NEMMENO PER I FASCISTI. I PARTIGIANI, CON UNA FATICOSA MARCIA NELLA NEVE, SI PORTANO NELLA ZONA DEL MONTE FUMAIUOLO. NEANCHE LA METÀ DEGLI UOMINI È ARMATA, LE MUNIZIONI SCARSEGGIANO.

# FUMETTO - Sceneggiatura



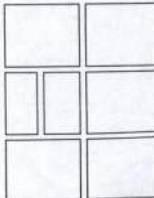
Gianfranco Gorla  
via Santa Giulia 5  
10124 Torino  
011 8396823

**I TRE SAMURAI**  
*(san nin no samurai)*  
omaggio ad Akira Kurosawa per il  
quarantennale de "I Sette Samurai" 三人の侍

pagina  
**65**



vignetta	descrizione	dialoghi e didascalie
1	Pippo insegue urlando con il suo spadone tre poveri briganti terrorizzati!	<b>PIPPO:</b> <b>YAAAAAH!</b> <b>BRIGANTI:</b> <b>AIUTOOOOOO!</b>
2	Pippo s'inciampa maldestramente in un sasso e la spada gli vola via di mano.	<b>PIPPO:</b> <b>OOOPSI!</b>
3	vignetta divisa in due: si vedono in primissimo piano due momenti di rotazione della spada nell'aria, inquadrandone l'elsa ed una parte della lama in due angolazioni diverse.	
4	lo spadone roteando e volando trancia di netto un grosso ramo di un albero...	<b>LAMA:</b> <b>ZAC!</b>
5	il grosso ramo cade sulla zucca di tutti e tre i briganti mandandoli nel mondo dei sogni! Lo spadone invece si pianta a terra di punta.	<b>RAMO E TESTE:</b> <b>BONKI!</b>
6	Pippo è a terra, sdraiato come a pagina 35, ma stavolta sorride contento e parla con aria di superiorità, circondato dai suoi amati bambini che gli fanno festa e dal cagnetto che lo lecca!	<b>BAMBINI:</b> <b>BRAVO PIH-POH! SEI FANTASTICO!</b> <b>LUAO, CHE COLPO!</b> <b>RESTA CON NOI, PIH-POH! NESSUNO CI HA MAI FATTO RIDERE COSÌ!</b> <b>PIPPO:</b> <b>YUKI BÈ... QUESTA È CLASSE!</b>

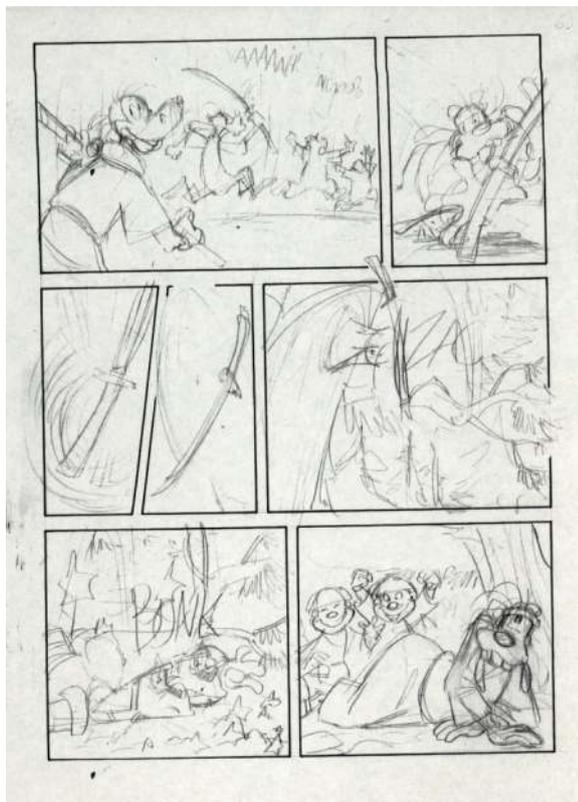


69



65

# FUMETTO - Matite + China



# FUMETTO - Sceneggiatura



73

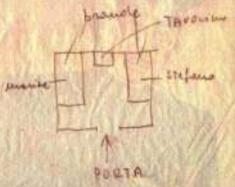
Mezzo busto di Ginko frontale con espressione molto seccata -

Ginko: **Una ragione in più per cominciare subito e non perdere tempo a parlarne!**

Rifugio DK - Cantina debolmente illuminata da una lampadina ingabbiata che sarà sopra ~~xxxxxx~~ la porta - Appoggiate ai due muri opposti si vedono due brande - Tra le due brande un tavolino completamente sgombro - Marisa è sdraiata su una branda e ha ~~xxxxxxxx~~ una mano alla tempia - Stefano è seduto sulla branda, schiena appoggiata al muro - Figurè intere - I due indossano delle tute da ginnastica, a Stefano farla nera con una riga orizzontale grigia sul petto -

Didascalia: **Verso sera...**

Marisa pensa: **Che mal di testa...**



# 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 funett.0.2