

Corso di Fumetto

FUMETTO0BIETTIVO

II° INCONTRO

02 ottobre / 09 novembre 2018

Fabbrica delle Candele -Forlì

centro
nazional
e studi f
anzine

fanzinoteca  0.2 fumett.0.2

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



07.11.92
Roma

7人の侍
I SETTE SAMURAI - by AKIRA KUROSAWA.
Sintesi del romanzo.



do

- I briganti incampanano nel villaggio. Hanno già preso il cibo, ora attendono il "cacciatore delle oche".
- "Ci sono anche i samurai che hanno fatto a con le loro mani gli orsi: escusa delle tasse" da cosa? il vecchio
- Il primo samurai "interrotto" lo manda a stradare! (Siamo in una "corte", no).
- Poi si affrettano ad un samurai solo e feroce.
- Un fatto in un capanno con un bambino come ostaggio.

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

- Il giovane KATSUSHIRO lo vede in azione e lo vuole per maestro.
- Il buffo e gusulano KIKUCHIYO si accoda anche lui. Ha una spada lunga quasi la sua altezza.
- Krambe testa i samurai da ingaggiare con l'aiuto del barone di Kikuchiyo.

Una carta, schiva e rifiuta. Poi tocca a GOROBEI (Parla uomo), che neppure entra, tant'è: perseguita!

Poi: Krambe: incrocia SHIMAZOJI, suo vecchio amico di tante battaglie.

- Poi: HEIMACHI, la spazza laggiù - "I'm good at splitting logs!"
- Quindi assistono ad una sfida: "Siamo pari", dice lo sfidante. "Ma, ha vinto io (con la spada sacra: morte)", replica KYOZO, eccelsi: agli spadaccini, interessato solo a migliorarsi, che infatti rifiuta lo sfida, ma, costretto a combattere, uccide il provocatore.
- Kikuchiyo pensa: pesca come gli orsi. Fa diventare i bambini, e, netto, si avvicina, ma ha lo stile del samurai! Ma viene accettato quando, dopo l'accoglienza "fredda" al villaggio, con un falso allarme "tra fieri" delle cose: "cattolici" e fa loro la predica.

- Si preparano le difese. Ostacoli e alloggi morti. Allenamenti.
- Il villaggio, e' pieno di armi e munizioni rubate ai samurai.
- Katsushiro sceglie Shima.
- I samurai danno il benvenuto ai bambini.
- Si raccolgono l'oste.
- Kyoro parla ai bambini e loro sono felici.
- I tre briganti "scari" intrappolati da Kyoro e Kikuchiyo.
- Kikuchiyo e' il primo.
- Suo figlio del paese all'alba nel rifugio dei bambini, dove muore HEIMACHI.

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

bandiera disegnata da Heimachi

☞ = "Forma" del il tavolo per le oche.

- I briganti attaccano ad hanno tre feriti. Gorohei l'uccide. I bambini: fanno dei bambini.

Capita qualcosa
Pensando a...

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 autonovina 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	didacica (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		gag
9	in città		Minni travestita
10	in città		primo bidone
11	in città		secondo bidone
12	in città	excursus storico	
13	in città	fine excursus	gag
14	in città	combattimento	
15	in città	combattimento	Topolino, cagnetto
16	in città	fine combattimento	
17	in città	in taverna excursus 2	
18	in città	in taverna	gag
19	in città	in taverna	
20	in città	in taverna	Pippo
21	in città	fine taverna	
22	in città		cartina del villaggio
23	in città		gag
24	fine città		
25	in viaggio		gag
26	in viaggio	dimostrazione di arti marziali	
27	in viaggio	fine dimostrazione	gag
28	in viaggio	excursus di Pippo	
29	in viaggio	fine excursus	combattimento di prova
30	fine viaggio		fine combattimento fine travestimento di Minni

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.

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 servirà 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 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 dello sviluppo**
- 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.

Il finale prepara la strada alla successiva storia a fumetti.

FUMETTO - Soggetto



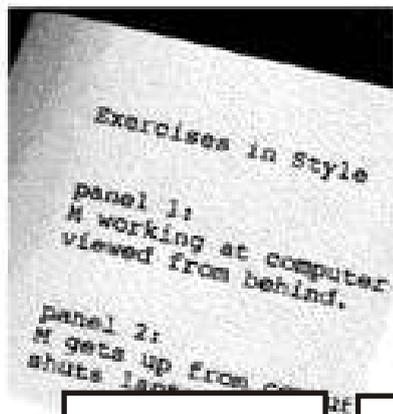
Quindi, la conclusione ha la funzione di spiegare è il momento in cui, metaforicamente, “tutti i nodi vengono al pettine”.

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 sequel.

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.

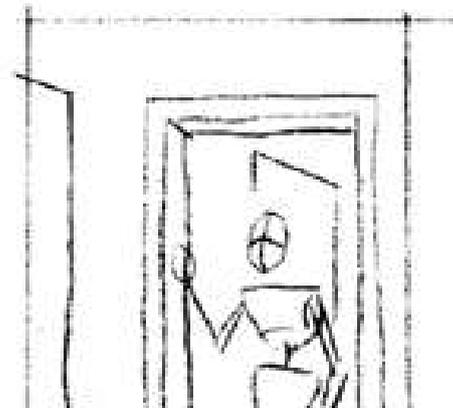
FUMETTO - Iter operativo



1 - Testo



2 - Layout



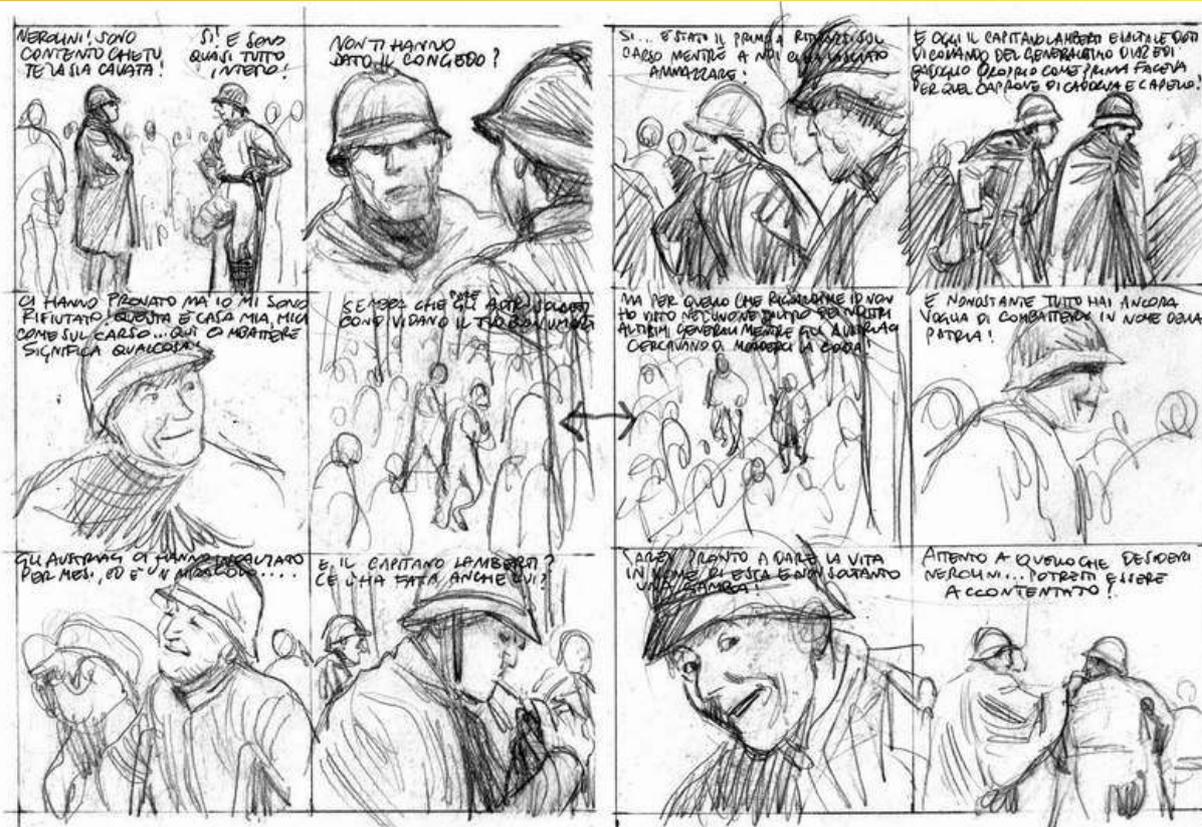
3 - Storyboard

FUMETTO - Layout

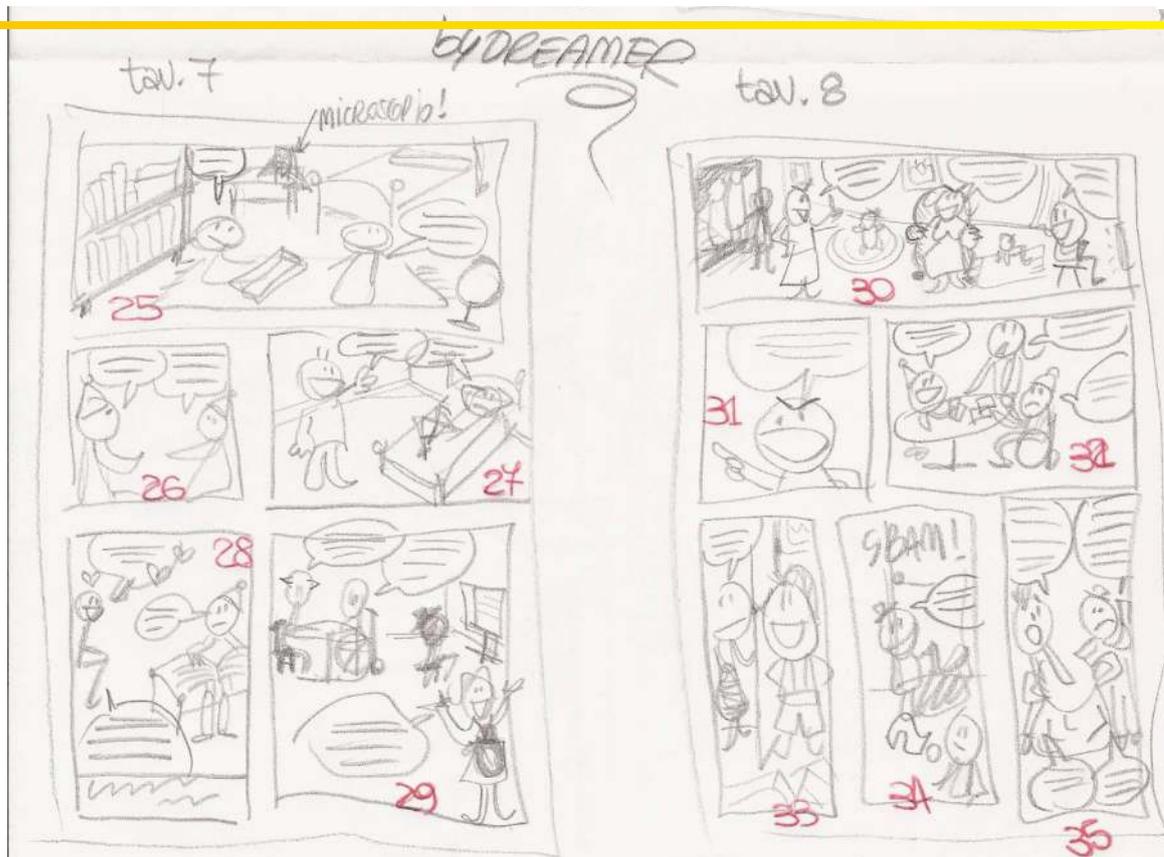


1. *gli amici*
 2. *insegni doppia pagina splash Cut che sopra*
 3. *gli amici che si affrettano a bere il caffè*
 4. *gli X bacano una donna bellissima*
 5. *capli 5*
 6. *gli amici della donna hanno un'idea*
 7. *grande foto*
 8. *gli amici al bar*
 9. *Cut sull'impalatura con un varco e due caffè!*
 10. *Cut sul tavolo grande una sigaretta*
 11. *si affrettano a separare se fa stare non hanno da accendere "ci penso io" Cut sul tavolo il uelle in presa*
 12. *quando si accende il pizolo con un accendita*
 13. *due "cattivi" nella calce*
 14. *l'impalatura che si accende*
 15. *il pizolo che si accende*
 16. *un bacio travolgente donne e sopra bacio*

FUMETTO - Layout



FUMETTO - Layout



FUMETTO - Layout



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.

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