

## 1 - SOGGETTO IDEAZIONE E PRESENTAZIONE

Prima di realizzare una sceneggiatura completa, base indispensabile per la creazione di un fumetto, è assolutamente necessario procedere alla stesura del soggetto: si tratta in pratica di mettere nero su bianco la struttura della storia stessa, concentrandola in una pagina di formato A4. Per avere un'idea del soggetto-tipo, bisogna immaginare di raccontare il nostro fumetto a un amico al telefono, facendone quindi un riassunto stringato; in questa fase vengono omessi i dialoghi, concentrandosi solo sulla struttura del soggetto (ambientazione, inizio, sviluppo, apice e conclusione). La stesura di un soggetto iniziale è indispensabile anche per schiarirsi le idee: non è infrequente essere folgorati da un particolare o da una nuova trovata che possono rivoluzionare la storia, e intervenire su poche righe è ovviamente meglio che rimettere mano a una sceneggiatura già completa o avviata.

Per creare una storia a fumetti è necessario partire da un'idea di base, un evento o una determinata situazione che rappresentino il fulcro di tutta la vicenda; poi bisogna ambientare questa idea fondamentale in una scenografia specifica (geografica e storica), preparandosi a "giustificarla" con una serie di eventi. In pratica, in quasi tutti i soggetti si parte da una situazione di stallo o di normalità (1), che viene poi alterata da un evento che la sconvolge (2), arrivando così all'apice della vicenda, il fulcro del tutto (3). Infine c'è la risoluzione della storia, che avvia alla sua conclusione (una battaglia, la soluzione di un caso investigativo, una gag finale...), chiudendo così il cerchio e tornando a una situazione "statica" diversa rispetto all'inizio della storia (4). Questo concetto di sviluppo è il medesimo usato anche al cinema, in letteratura e nella pubblicità in migliaia di varianti, e anche il fumetto standard non fa eccezione (a meno che non si tentino soluzioni alternative o sperimentali). E' comunque possibile iniziare una storia entrando già nel pieno dell'azione, spiegando poi l'antefatto grazie ai dialoghi o a dei flashback (vedi molti albi supereroistici americani), soprattutto quando le pagine a disposizione sono poche: comunque sia i fattori da usare sono gli stessi, anche se il loro ordine di apparizione può variare.

Veniamo all'esempio di un racconto horror di sole quattro pagine, dove è importante che il fulcro sia una trovata il più sorprendente o efficace possibile:

- Pagina 1. Notte di luna piena. Casa isolata nella brumosa brughiera inglese; all'interno una coppia di anziani sta cenando tranquillamente. Bussano alla porta... (1- SITUAZIONE DI NORMALITA')
- Pagina 2. Un feroce uomo lupo irrompe nella casa, uccidendo i due anziani (2- EVENTO SCONVOLGENTE CHE ALTERA LA NORMALITA')
- Pagina 3. L'uomo lupo si calma e si ritrasforma in un ragazzo, che riconosciamo anche in una foto sul caminetto abbracciato ai due anziani, ovvero i suoi genitori (3- TROVATA DELLA STORIA, OVVERO APICE E FULCRO DEL TUTTO)
- Pagina 4. Il ragazzo è più seccato che addolorato, e se ne va dalla casa pensando che in fondo era solo passato a salutare i due vecchietti... ed è stato un vero peccato che la luna

piena sia uscita proprio in quel momento, trasformandolo nella sua seconda natura di feroce uomo lupo! (4- GAG FINALE E CONCLUSIONE CHE RIPORTA A UNA DIVERSA NORMALITA' L'AMBIENTE)

Ovviamente una storia più lunga richiederà maggiori particolari, più personaggi, più sviluppi della sceneggiatura e maggiore cura nel legare i vari fili e le trovate della trama, che dovranno sempre essere funzionali e mai superflue (delineando la psicologia dei protagonisti, l'ambientazione e lo svolgersi della storia). Una volta che il soggetto funziona e ci soddisfa, si può quindi passare alla stesura della sceneggiatura vera e propria...

## 2 - SCENEGGIATURA

### SUDDIVIDERE IL SOGGETTO IN BLOCCHI DI SCENEGGIATURA

Il maggiore problema di un soggetto è capire come suddividerlo in "blocchi" di sceneggiatura, ovvero come effettuare la sua divisione in tavole senza il timore di ritrovarsi alla fine con poche pagine nei momenti clou del fumetto. E' bene infatti darsi un numero prestabilito di pagine fin dall'inizio, evitando di disegnare le tavole una dopo l'altra senza stabilire un limite: nel mondo dell'editoria, la lunghezza di una storia è sempre ben determinata a causa dello spazio disponibile di una rivista o del numero fisso di tavole a fumetti presenti in quasi tutte le pubblicazioni periodiche (vedi albi Bonelli).

Stabiliamo per esempio che la storia di Lupin III° "Pink Turtle" sia di 48 pagine, tante quante sono contenute in ogni volume della collana "Lupin III° Millennium": una volta completato il soggetto (idea di base, inizio, sviluppo, apice dell'avventura e conclusione finale, nonché trovate accessorie che identificano maggiormente i personaggi e aiutano la storia a essere innovativa, dinamica e divertente), bisogna quindi stabilire i suoi "blocchi", ovvero le fasi salienti della storia che ci aiuteranno a suddividerla in "capitoli". Un buon sistema iniziale, prima di farsi aiutare dall'esperienza, è senz'altro quello di munirsi di tanti fogli bianchi quante sono le pagine del fumetto (nel nostro caso 48), e prepararsi a giocare con essi per posizionare le azioni e le fasi della storia in modo soddisfacente. Per stabilire la consistenza di un blocco, vanno considerate la scansione temporale e le varie situazioni che cadenzano la nostra storia: nel caso dell'episodio di Lupin in questione, esso si apre con l'arrivo di Lupin e Jigen nel nord della Francia, per introdursi in un'enorme villa dallo stile curioso (simile a un tendone da circo - prima caratteristica peculiare del soggetto). In questa fase parte anche un flashback, che mostra come sia stata la solita Fujiko a convincere Lupin a rubare per lei in quella villa il famoso gioiello chiamato "Pink Turtle", di proprietà di un eccentrico miliardario. Possiamo stimare che questo primo blocco conti 11 pagine (3 per l'arrivo e la descrizione dell'ambientazione, 4 per l'avvicinamento alla villa superando con difficoltà un labirinto vegetale - almeno una parte abbondante di una tavola sarà dedicata alla vista della strana villa - e 4 per il flashback). Ovviamente potremo lavorare in corso d'opera alla sottrazione o all'aggiunta di tavole da un blocco a un altro, a seconda delle necessità narrative o di disegno che ci verranno in mente. Il secondo blocco di 5 pagine mostrerà l'entrata furtiva di Lupin e Jigen nella villa, il cui interno è anch'esso simile a un ambiente circense, pieno di corridoi,

trabocchetti, una sala degli specchi e una grande vasca da acrobati tuffatori (elementi utili per il seguito della storia - vedi allegato).

Il terzo blocco occuperà un totale di 15 pagine, in cui Lupin e Jigen dovranno confrontarsi con alcune strane creature a guardia del tesoro: un orso meccanico (3 pagine di combattimento), un trio di pagliacci robot (4 pagine per la lotta con il primo, 3 con il secondo e 3 per il terzo), e le ultime 2 pagine con Lupin e Jigen che attraversando un pannello segreto finiscono nello studio del miliardario morto da alcuni anni, ormai diventato scheletro sulla sua poltrona. È ovvio che per calcolare quante pagine durerà ciascuna fase dell'azione dobbiamo aver già ideato ogni tipo di situazioni, le fasi salienti dei combattimenti, i loro svolgimenti e le soluzioni (vedi allegato "DIVISIONE SOGGETTO"), per avere le idee chiare.

La storia prosegue poi con il quarto e il quinto blocco (vedi allegato), rispettivamente di 12 e 5 pagine, giungendo alla sua spettacolare e sorprendente conclusione fino alle previste 48 pagine totali. Come già detto, il segnare sui fogli le varie situazioni e il poterle modificare consente di gestire al meglio la suddivisione in "blocchi" della storia, apportando gli spostamenti, le sottrazioni e le integrazioni che ci paiono via via più opportune: se una sequenza d'azione ci pare troppo sacrificata in un paio di pagine, possiamo "rubare" una tavola in più da una sequenza magari più lenta, che può tranquillamente essere compressa, fino a ottenere l'equilibrio e lo svolgimento ottimale.

### 3 - SVILUPPO DELLA TAVOLA

Stabilito l'impianto della storia in "blocchi", non rimane che mettersi al lavoro su ogni singola tavola, tenendo presenti alcuni accorgimenti basilari:

- adattare le dimensioni di ogni vignetta al suo contenuto (una panoramica avrà decisamente bisogno di più spazio rispetto a un primo piano o a un dettaglio)
- ogni tavola deve avere una conclusione, finale o sospensiva: se un'azione si conclude, deve farlo nell'ultima vignetta della tavola (evitare se possibile di finire una sequenza e cominciarne un'altra nel mezzo della pagina). Se l'azione continua, allora l'ultima vignetta della tavola deve incuriosire il lettore a girare pagina e a proseguire la lettura (vedi l'esempio della storiella dell'uomo lupo, dove nell'ultima vignetta della prima pagina non si sa chi sia a bussare in piena notte alla porta della casa isolata)
- alternare opportunamente le varie inquadrature per evitare le ripetizioni, adattandole al contenuto di ogni vignetta

### 4 - DIALOGHI

La prima cosa da considerare nel predisporre i dialoghi è che nel fumetto si usa un linguaggio "parlato", e non letterario: ovvero evitare frasi troppo lunghe, involute e con troppi periodi, che stancherebbero il lettore. Meglio diluire un discorso elaborato in più balloon, magari durante un'azione o un cambio d'inquadratura. Fate delle frasi brevi, con al massimo una o due virgole all'interno di ogni periodo: le frasi secche (attenzione: non ingenue o eccessivamente elementari) aiutano il fluire della lettura, dando velocità allo scorrere delle vignette (balloon

troppo lunghi fissano negativamente il lettore su una singola vignetta e lo stancano, privando le azioni disegnate di dinamismo). Evitate un linguaggio letterario o ampoloso, a meno che non lo richieda un personaggio in particolare. Cercate di caratterizzare o diversificare i modi di parlare dei personaggi principali, a seconda del loro background culturale: il Principe Azzurro non dovrebbe mai parlare come uno scaricatore di porto, ma nemmeno un guerriero barbaro potrebbe esprimersi come un intellettuale laureato.

Usate le didascalie con parsimonia, perché sono sempre meno utilizzate nel fumetto moderno: spesso una didascalia può essere efficacemente sostituita da un cambio deciso di ambientazione, da uno stacco temporale o da un dialogo azzeccato.

Cercate di immaginare graficamente ogni tavola nel suo complesso, domandandovi se i balloon e i testi che avete previsto ben si adattano agli spazi disponibili e alle situazioni: se in una pagina succede di tutto ed è già debordante di azione e particolari, evitate di stipare troppo testo. Allo stesso modo, non fate parlare troppo a lungo dei personaggi che combattono furiosamente, perché sarebbe irrealistico a causa dello sforzo e della mancanza di fiato!

## 5 - DOCUMENTAZIONE

Sia in caso di fumetto storico che contemporaneo, la documentazione è indispensabile sia per la fase della sceneggiatura che in quella del disegno: quando lavorano in coppia con un disegnatore, gli sceneggiatori migliori provvedono essi stessi a fornirgli foto, illustrazioni o link di siti internet utili, evitando così anacronismi o banalità (ad esempio, se dovete inserire scritte cinesi o giapponesi in un fumetto NON inventatele e NON mettetele a caso: ci sono piccoli dizionari da pochi euro per tutte le lingue che costano poco, oltre ad avere sempre internet a vostra disposizione). Anche per quanto riguarda la fantascienza, è opportuno documentarsi: i tempi dei razzi e delle astronavi a forma di disco volante sono finiti, a meno che non si vogliano fare delle citazioni classiche comprensibili a buona parte dei lettori. Il mondo del cinema fantascientifico non è più lo stesso dopo film come Star Wars o Blade Runner, ed è bene condividere le stesse conoscenze del pubblico per non farsi tacciare di ingenuità. Una buona cultura letteraria, cinematografica e fumettistica è un requisito essenziale per ogni autore di fumetto, che dev'essere sempre pronto a documentarsi a fondo (senza contare l'enorme quantità di idee, spunti e suggerimenti a disposizione). Ormai tutto è già stato inventato, e la cosa migliore da fare è trovare una prospettiva originale per raccontarlo di nuovo.

Oltre alle ricerche storiche necessarie ai fumetti "in costume", anche la realtà contemporanea presenta difficoltà tutt'altro che scontate: se per esempio disegnate una cucina, non limitatevi al tavolo con le sedie, ma arricchitela con alcuni dei mille particolari presenti in quella che usate tutti i giorni, rendendo "vivo" il vostro disegno. Questo vale anche per gli scorci delle città o per le automobili: in una storia ambientata ai nostri giorni, i modelli delle macchine devono essere riconoscibili così come i dettagli cittadini, rendendo quindi indispensabile una certa documentazione fotografica. Vale lo stesso discorso per la moda e i vestiti, che trovano un grande aiuto nelle riviste o nei cataloghi che spesso cestiniamo; così come gli elettrodomestici o i prodotti di elettronica, ben rappresentati in quei pieghevoli che intasano le cassette della posta ma che sono estremamente utili ai disegnatori.