

Corso di Fumetto



“PerCorso di Fumetto” La Tecnica

IV° INCONTRO

26 settembre / 27 ottobre 2023 sede AVIS - Forlì



Promosso dall'Avis Comunale Forlì e Fumettoteca Regionale Alessandro Callegati 'Calle' 26 settembre / 27 ottobre 2023

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, raramente solo una persona fa i 3 lavori.

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

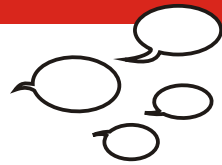
FUMETTO - Idea



Per la storia a fumetti il primo ingrediente che ci serve è una **idea**.
Se non abbiamo idea di ciò che desideriamo raccontare, ovviamente, 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 romanziata 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, ovviamente con una **"concreta coerenza"** di fondo.

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 attivare?

- Dove?

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

- Quando?

In quale epoca, periodo, momento si presenta e si svolge?

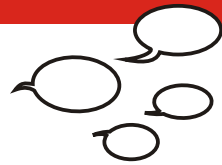
- Perché?

Perché il personaggio agisce o reagisce così? Perché vi è una determinata situazione? Perché bisogna agire in quel contesto?

- 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'eventuale 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. In molti fumetti più recenti si propone 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 fisica o di look qualsiasi che lo renda riconoscibile.

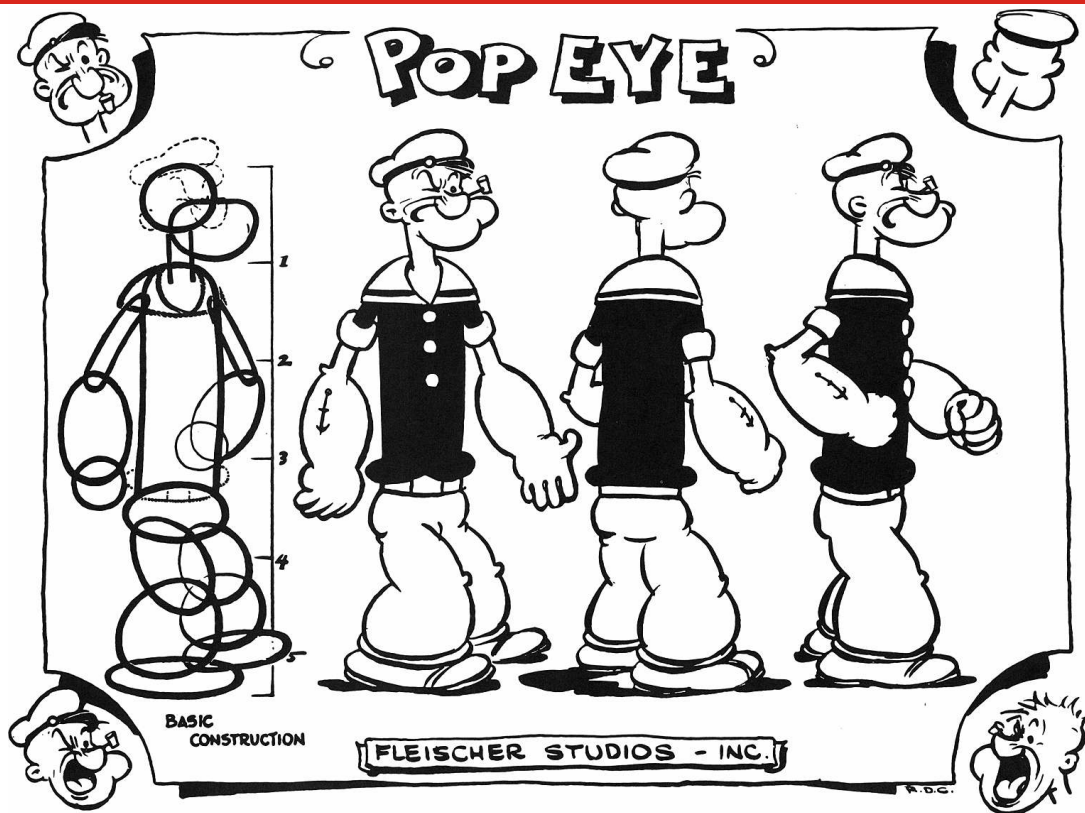
Prima di cominciare a dare corpo alla storia che si desidera realizzare, una volta ideati i personaggi, occorre creare dei modelli grafici cui ci si possa attenere per rendere figure, ambienti e luoghi sempre coerenti con la storia stessa.

I modelli grafici di ambienti, luoghi, personaggi sono i [Model Sheet](#).

FUMETTO - Personaggio



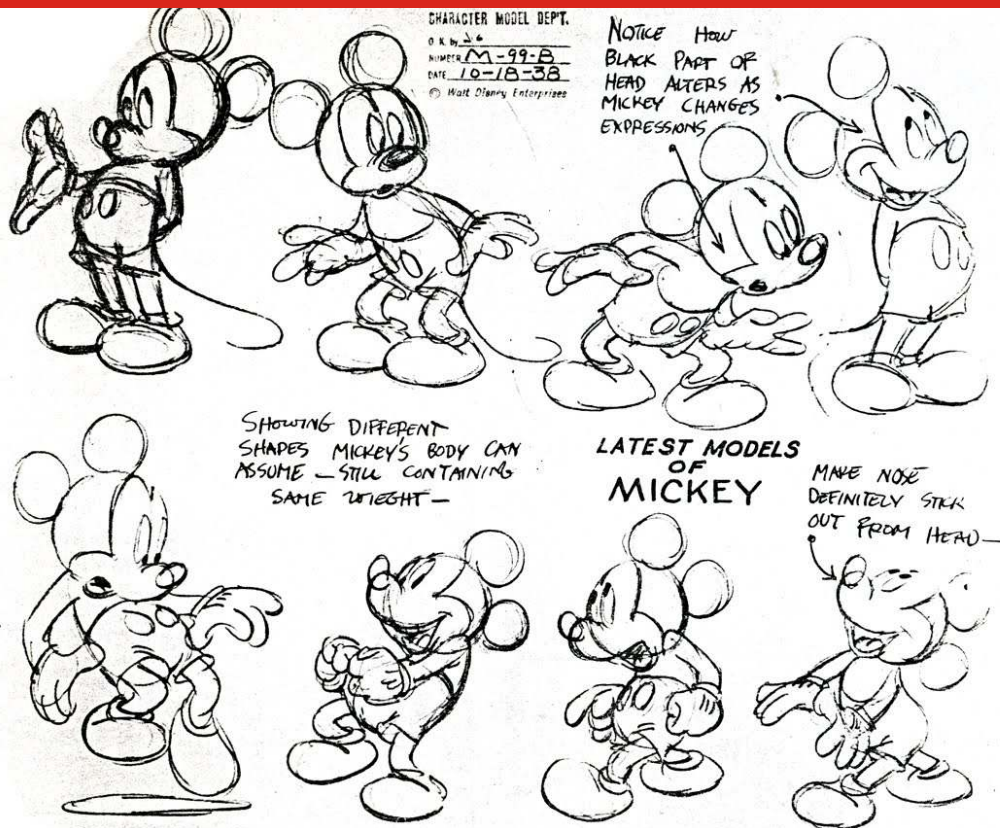
Esempio di
un datato
Model Sheet



FUMETTO - Personaggio



Esempio di un datato Model Sheet



FUMETTO - Personaggio



Esempio di
un attuale
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 passo dopo passo si trasformerà nel soggetto fino alla sceneggiatura.

La sceneggiatura è la descrizione minuta di tutte le indicazioni necessarie per creare e impostare le immagini, ovvero la sequenza delle vignette che compongono ogni tavola del fumetto.

In sintesi la vignetta scritta.

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 si può dividere in 3 sezioni, composte 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 specifica, problematica o di altro genere, cioè lo svolgimento, e il **finale** in cui si propone la soluzione della vicenda, e quindi la conclusione della storia.

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, negli anni passati, il protagonista era 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/buono 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, oppure se vi è una unione condivisa. 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



Per creare una nuova storia una soluzione potrebbe essere fondere insieme 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 semplicemente 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. Infine adatterà il personaggio per le nuove esigenze. 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 - Documentazione



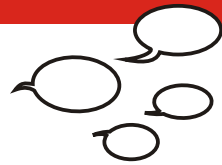
Il raccogliere la documentazione visiva è molto importante e va fatta prima di cominciare a disegnare le tavole.

Per qualunque storia serve conoscere bene i luoghi (informazioni e fotografie), in cui la storia è ambientata.

Bisogna saper rappresentare correttamente il modo con cui si svolge un'azione, camminare, correre, saltare, ecc..

Può essere utile, a questo scopo, ricorrere alle ricerche in rete, con foto e video adeguati. Importantissimo, non pensiate di poter essere dei egregi disegnatori se, a parte la buona volontà, si disegna saltuariamente e solo da qualche anno. Conoscere i propri limiti è il primo passo.

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 allontani 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



27.11.92
Roma

7人の侍
I SETTE SAMURAI - by AKIRA KUROSAWA -
Scegli da Saratani

IBM

do

- I briganti incambrano sul villaggio. Hanno già preso il caso, ora attendono il raccolto dell'orzo.
- "Ci sono anche samurai che hanno fame e con la fame anche gli arti: escusa dalla fame" dice Saratani il Vecchio.
- Il primo samurai "interessato" di andare a strappare! (siamo in una "città", no).
- Poi si affaccia ad un samurai: "dove è il fante..."
- Un fante in una cappotta con un bambino come ostaggio.

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

- Il giovane KATSUSHIRO lo vede in azione e lo vuole per maestro.
- Il buffo e gozobano KIKUCHIYO si accoda anche lui. Ma una spada lo spinge lontano.
- Krambe testa i samurai da ingaggiare con l'aiuto del barbone di Kichichiro.

Una città, solida e riforta - Poi tocca a GOROBEE (forte uomo), da neppure cento, tant'è: "perspicace!"

- Poi Krambe: incrocia SHIMAZOJI, suo vecchio amico di tante battaglie.
- Poi HEIHACHI, la spada lignea - "I'm good at splitting logs!"
- Quindi si sfida ad una sfida: "Siamo pari" dice lo sfidante - "No, ha vinto io (con la spada sacra morta)", replica KYUZO, eccezionale spadaccino, interessato solo a migliorarsi, che infatti rifiuta la sfida, ma, costretto a combattere, uccide il provocatore.
- Kichichiro pensa: "pesa come gli assi" - Fa diventare i bambini, e, rotto, si avvicina, non ha la stile del samurai! Ma viene accettato quando, dopo l'accoglienza "fredda" al villaggio, con un falso allarme tra fante e fante, si costruisce e fa loro la predica.

- Si preparano le difese - Ostacoli e alloggiamenti - Allenamenti.
- Il villaggio è pieno di armi e munizioni, fante e samurai.
- Katsushiro sceglie Shima.
- I samurai danno il benvenuto ai bambini.
- Si raccoglie l'orzo.
- Kyuzo pratica Mu-do nel bosco con la ragazza.
- I tre briganti "scarti" intrappolati da Kyuzo e Kichichiro.
- Kichichiro e i bambini.
- La fuga del fante all'alba nel rifugio dei bambini, dove muore HEIHACHI.
- I briganti attaccano ed hanno tre feriti - Gorobe: l'arco - I contadini: fante e bambi.

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

bandiera designata da Heihachi
☞ → fante - tutti i bambini fante villaggio

Carta riciclata
Recycled paper

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 autonominava 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	
2	prologo	Orazio Gambadilegno dida ciclica (fine a pag.66)
3	fine prologo	
4	titolo	standardi
5	titolo	
6	riunione dei contadini	Basettoni, Minni
7	riunione dei contadini	
8	fine riunione	
9	in città	
10	in città	Minni travestita
11	in città	primo bidone
12	in città	secondo bidone
13	in città	gag
14	in città	
15	in città	Topolino, cagnetto
16	in città	
17	in città	gag
18	in città	
19	in città	
20	in città	Pippo
21	in città	
22	in città	cartina del villaggio
23	in città	gag
24	fine città	
25	in viaggio	gag
26	in viaggio	gag
27	in viaggio	
28	in viaggio	
29	in viaggio	
30	fine viaggio	combattimento di prova 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.

Chi leggerà il vostro soggetto, senza conoscere nulla della storia, dovrà essere in grado di comprendere e capire ciò che volete comunicare.

Se questo non è possibile vuol dire che state sbagliando.

FUMETTO - Soggetto

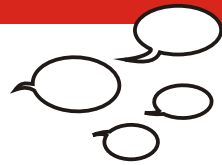


Caratteristiche principali del soggetto:

- 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 ci penserà 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, non obbligatorie, 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;
- 4 - Fino al 5-10% delle pagine: la **conclusione**.

FUMETTO - Soggetto

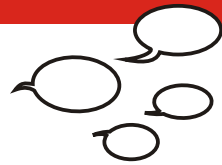


Il soggetto contiene, in forma schematica, lo svolgimento completo delle tre fasi della storia: inizio, sviluppo e fine.

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.

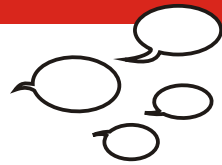
FUMETTO - Soggetto



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

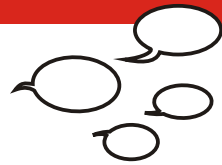


Il finale del racconto dovrebbe avere carattere morale, deve insegnare o dimostrare qualcosa. Non può deludere lo spettatore. L'eroe non necessariamente deve vincere, certamente può anche perdere: un finale morale non corrisponde necessariamente a un finale a lieto fine.

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.

FUMETTO - Soggetto



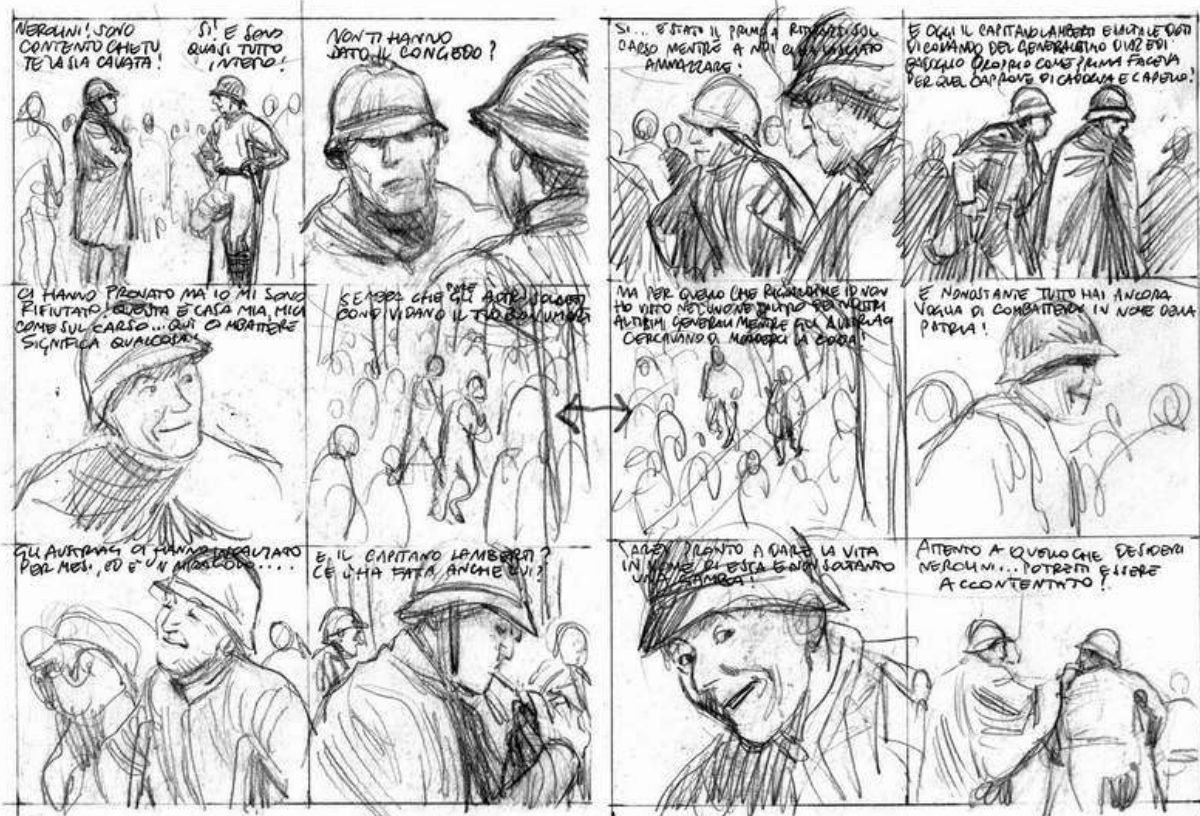
Quindi, la conclusione ha la funzione di spiegare è il momento in cui, metaforicamente, **“tutti i nodi vengono al pettine”**.

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.

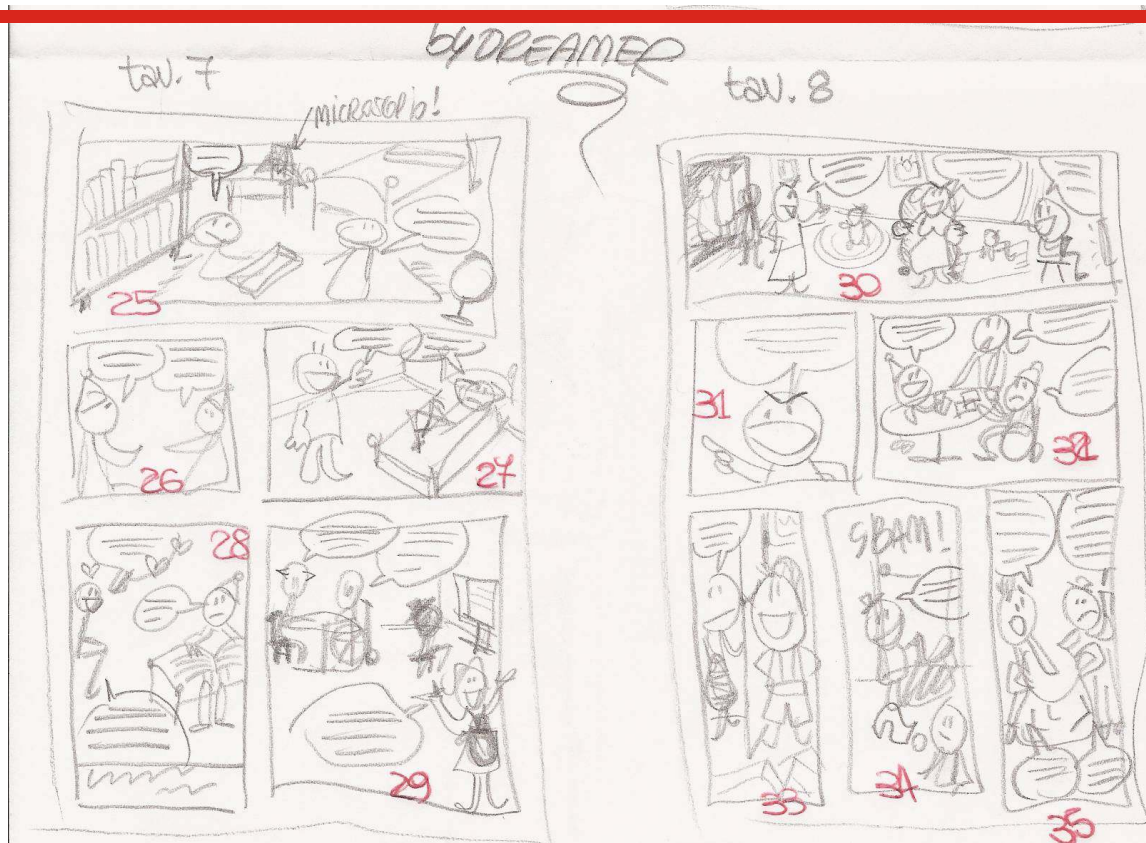
Finale totalmente positivo: spesso utilizzato nelle storie per ragazzi o nei fumetti che non prevedono un proseguimento.

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 - Story-board



FUMETTO - Story-board



FUMETTO - Story-board



15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

1001

1002

1003

1004

1005

1006

1007

1008

1009

1010

1011

1012

1013

1014

1015

1016

1017

1018

1019

1020

1021

1022

1023

1024

1025

1026

1027

1028

1029

1030

1031

1032

1033

1034

1035

1036

1037

1038

1039

1040

1041

1042

1043

1044

1045

1046

1047

1048

1049

1050

1051

1052

1053

1054

1055

1056

1057

1058

1059

1060

1061

1062

1063

1064

1065

1066

1067

1068

1069

1070

1071

1072

1073

1074

1075

1076

1077

1078

1079

1080

1081

1082

1083

1084

1085

1086

1087

1088

1089

1090

1091

1092

1093

1094

1095

1096

1097

1098

1099

1100

1101

1102

1103

1104

1105

1106

1107

1108

1109

1110

1111

1112

1113

1114

1115

1116

1117

1118

1119

1120

1121

1122

1123

1124

1125

1126

1127

1128

1129

1130

1131

1132

1133

1134

1135

1136

1137

1138

1139

1140

1141

1142

1143

1144

1145

1146

1147

1148

1149

1150

1151

1152

1153

1154

1155

1156

1157

1158

1159

1160

1161

1162

1163

1164

1165

1166

1167

1168

1169

1170

1171

1172

1173

1174

1175

1176

1177

1178

1179

1180

1181

1182

1183

1184

1185

1186

1187

1188

1189

1190

1191

1192

1193

1194

1195

1196

1197

1198

1199

1200

1201

1202

1203

1204

1205

1206

1207

1208

1209

1210

1211

1212

1213

1214

1215

1216

1217

1218

1219

1220

1221

1222

1223

1224

1225

1226

1227

1228

1229

1230

1231

1232

1233

1234

1235

1236

1237

1238

1239

1240

1241

1242

1243

1244

1245

1246

1247

1248

1249

1250

1251

1252

1253

1254

1255

1256

1257

1258

1259

1260

1261

1262

1263

1264

1265

1266

1267

1268

1269

1270

1271

1272

1273

1274

1275

1276

1277

1278

1279

1280

1281

1282

1283

1284

1285

1286

1287

1288

1289

1290

1291

1292

1293

1294

1295

1296

1297

1298

1299

1300

1301

1302

1303

1304

1305

1306

1307

1308

1309

1310

1311

1312

1313

1314

1315

1316

1317

1318

1319

1320

1321

1322

1323

1324

1325

1326

1327

1328

1329

1330

1331

1332

1333

1334

1335

1336

1337

1338

1339

1340

1341

1342

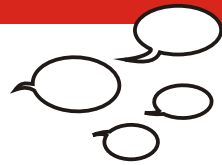
1343

1344

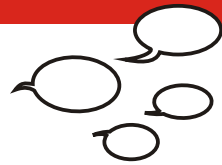
1345

1346

FUMETTO - Fase



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.

Corso di Fumetto



“PerCorso di Fumetto”

Organizzato e diretto da: Avis Comunale Forlì

Fumettoteca Regionale Alessandro Callegati 'Calle'

Docenti: Vittorio Giardino, Davide Fabbri, Onofrio Catacchio,
Marco Verni, Davide Reviati, Guglielmo Signora, Denis Medri,
Gianluca Umiliacchi, Staff Fumettoteca

26 settembre / 27 ottobre 2023 sede AVIS - Forlì

