

Corso di Fumetto



“PerCorso di Fumetto” Tecnica VII° INCONTRO

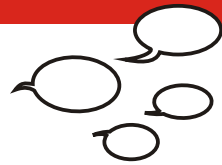
26 settembre / 27 ottobre 2023 sede AVIS - Forlì



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



FUMETTO - Linguaggio



Il fumetto è una particolare forma di narrazione per immagini in sequenza integrate o meno da dialoghi scritti: cioè un **mezzo di comunicazione, un medium**.

Il linguaggio del fumetto è un linguaggio autonomo perché immagine e testo nel fumetto interagiscono in modo tale che il linguaggio risultante non è la semplice somma dei primi due, ma è un linguaggio nuovo, del tutto originale.

Quindi i fumetti sono testi multimediali in cui, su un unico supporto, vengono utilizzati codici semiotici differenti, quello verbale e quello iconico, cioè quello della parola e quello dell'immagine, che, interagendo tra di loro, convergono per dare origine ad un linguaggio unitario con caratteristiche proprie.



FUMETTO - Caratteristiche



Vignetta, Striscia, Tavola, Albi.

In origine, il fumetto viene pubblicato in strisce sui quotidiani. Le tavole cominciano invece ad apparire sui supplementi domenicali, dove i fumetti ricevono maggior spazio. Solo nel 1933 esce il primo vero “albo” (comic book) in cui il fumetto costituisce l’esclusiva offerta della pubblicazione.

Sono soprattutto i fumetti comici che oggi utilizzano il formato della Striscia: una serie auto-conclusiva di poche vignette. L’autonomia narrativa della striscia è relativizzata dal costante riferimento a un contesto narrativo più ampio in cui la singola striscia si colloca.



FUMETTO - Caratteristiche



Esempi di Striscia





FUMETTO

Tavola.

I fumetti in generale, destinati alla pubblicazioni negli albi o volumi, oppure nelle riviste, organizzano il loro racconto in tavole. Una tavola coincide con la pagina ed è suddivisa in Vignette secondo la strategia narrativa dell'autore o le richieste della storia.



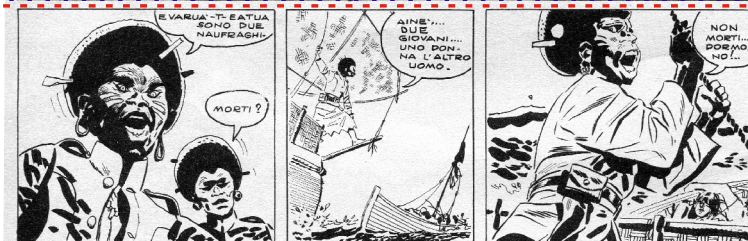


FUMETTO

Vignetta



Striscia



Tavola





FUMETTO - Caratteristiche



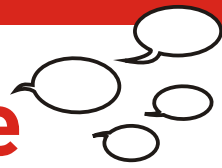
In ogni **Tavola**, che corrisponde ad una pagina, gli spazi sono definiti in **Vignette**, una tavola di formato bonelliano (Tex, Zagor...) ne contiene 5 o 6, altri formati come ad esempio quello di Diabolik ne contiene 2 o 3. I formati degli albi francesi hanno molte più vignette mentre il formato degli albi americani ne hanno di meno.

La Struttura che contiene strisce orizzontali e righe verticali si definisce **Gabbia**. La Gabbia di ogni Tavola può variare in base al numero di vignette o per la forma delle stesse.

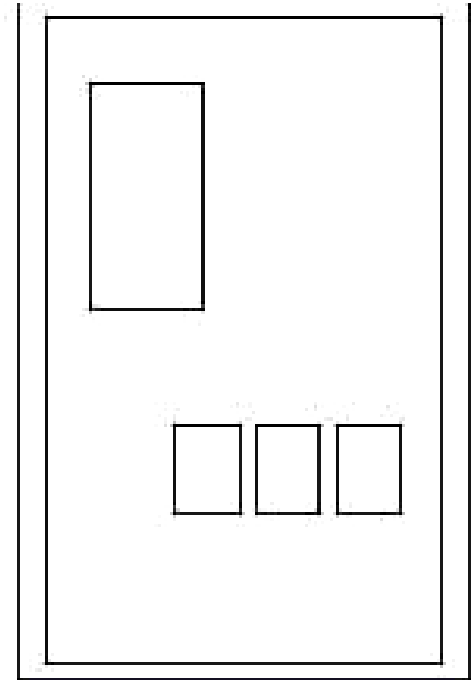
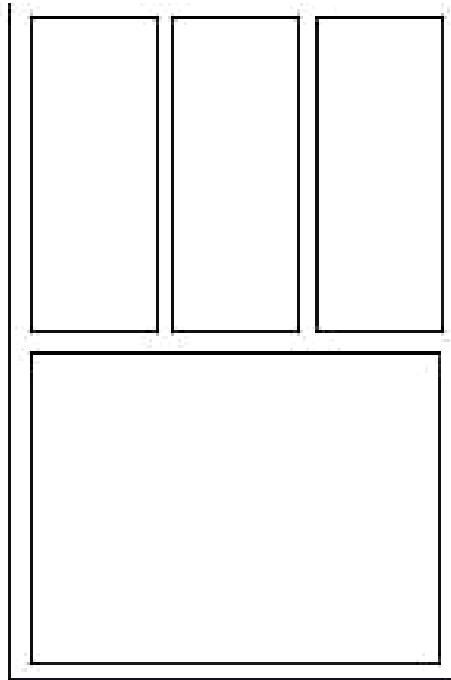
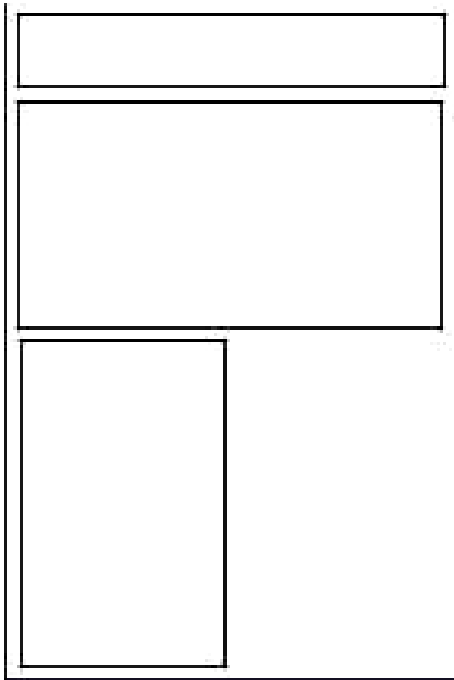
La forma, l'ordine, le dimensioni delle vignette rappresentano, quindi, una scelta stilistica e narrativa ben precisa.



FUMETTO - Caratteristiche



Esempi di Gabbia

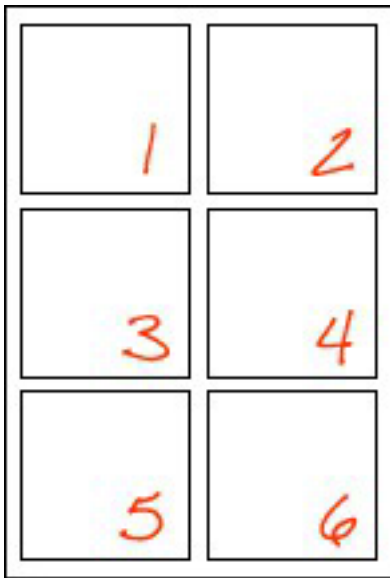




FUMETTO - Caratteristiche



Per indicare grandezza, numero e posizione delle vignette all'interno della Gabbia esistono dei Codici di Riferimento. Ogni Tavola può contenere possibili varianti dalle altre.





FUMETTO - Tecnica



I personaggi del fumetto parlano, pensano e raccontano, sono questi tutti testi necessari per far comprendere e la storia. I dialoghi, i suoni o, anche, le icone sono contenuti nel **balloon**. Il termine è inglese ed è ormai entrato nell'uso comune. Sappiamo che equivale al termine italiano **nuvoletta**. I balloon possono essere di tante forme, ognuna delle quali obbedisce a regole e convenzioni, che bisogna seguire per riuscire a esprimere meglio il contenuto e il tono del contenuto. In generale un balloon è costituito da una forma tondeggiante, più o meno semplice, nel quale sono inseriti i testi, e dal segno che punta in direzione della fonte di provenienza del suono, che sia o meno un personaggio.



FUMETTO - Tecnica



Il **Balloon** racchiude le battute pronunciate dai vari personaggi o nel caso i vari suoni. La sua appendice, detta anche '**coda**', '**lama**' o '**pipetta**', serve per indicare la provenienza della voce, pensiero o suono. I contorni della nuvoletta hanno caratteristiche grafiche diverse, per la rappresentazione di significati precisi:

Il **contorno lineare** racchiude la battuta dei personaggi, pronunciata con voce normale.

Il **contorno lineare, o a nuvoletta, con coda a bollicine** racchiude il pensiero del personaggio.

Il **contorno tratteggiato** racchiude un discorso sussurrato, sottovoce.

Il **contorno frastagliato** racchiude un discorso urlando oppure un suono trasmesso da radio, altoparlanti, ecc.



FUMETTO - Tecnica





FUMETTO - Tecnica

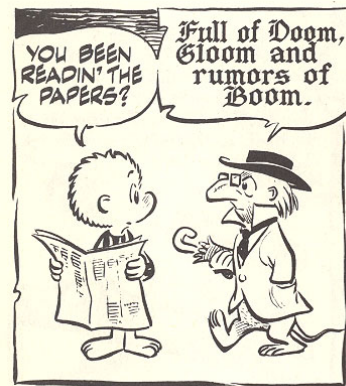
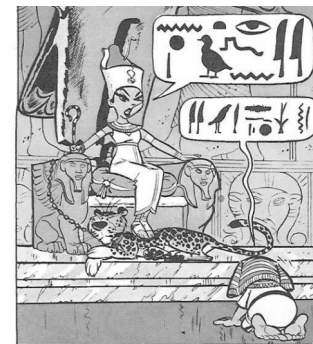


Del **Lettering**, ovvero il testo posto all'interno del balloon, se ne occupano il Disegnatore o il **Letterista**. Queste due figure professionali possono coincidere in un'unica persona, e segue anch'esso regole precise: lettere in neretto sono pronunciate con tono di voce più alto del normale; lettere con andamento tremolante indicano paura; lettere più grandi indicano emozioni, lo spavento, lo stupore, la rabbia; lettere più piccole indicano parole bisbigliate. Quando il balloon contiene parole disegnate, si tratta di concetti sintetizzati in simboli grafici.

Alcuni esempi tipici: una lampadina per indicare l'idea; un cuore pulsante per indicare l'amore, o al contrario spezzato per indicare la fine dell'amore, un tronco con la sega per indicare qualcuno che dorme russando, fiori per indicare romanticismo, ecc..



FUMETTO - Tecnica





FUMETTO - Tecnica



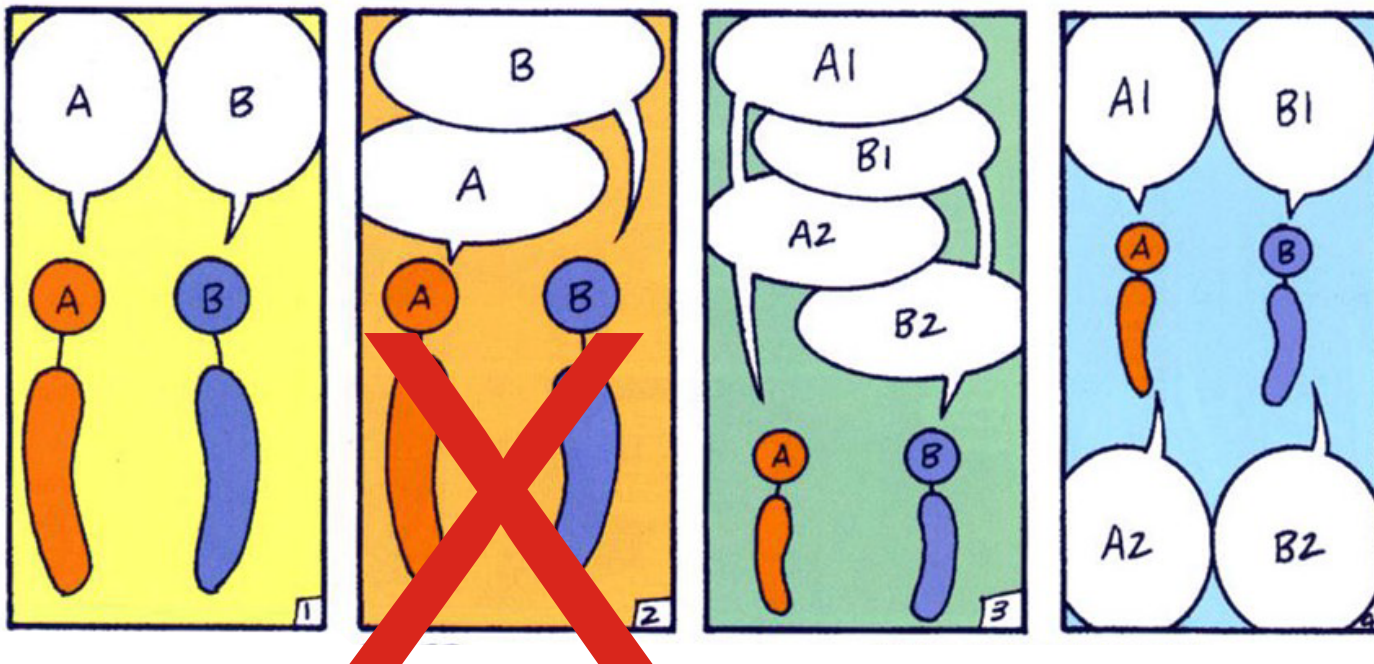
La **direzione** delle punte dei Balloon indica l'orientamento temporale della storia, e queste punte non devono mai intrecciarsi.

La **posizione** dei Balloon indica in che ordine vanno letti, mentre la **forma** identifica il timbro di voce o il tipo di dialogo che si sta svolgendo: un parlare sottovoce, una voce fuori campo, un urlo, un discorso sovrappensiero, un pensiero, ecc.

Come abbiamo visto, esistono delle forme standardizzate per quanto riguarda la forma e la funzione delle nuvolette che, in alcuni casi, possono essere rielaborate secondo l'estro artistico dei disegnatori professionisti.



FUMETTO - Tecnica





FUMETTO - Figure



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 - Figure



Le figure professionali che lavorano per realizzare un fumetto:

- **Soggettista** - chi scrive il soggetto.
- **Sceneggiatore** - chi scrive la sceneggiatura.
- **Disegnatore/matitista** chi elaborare graficamente la storia.
- **Inchiostratore** - chi provvede all'inchiostrazione delle tavole.
- **Colorista** - chi colora la storia.
- **Letterista** - chi si occupa del lettering.
- **Copertinista** - chi illustra e realizza la copertina;
- **Editor (o Supervisore)** - chi controlla e coordina il lavoro.
- **Grafico editoriale** - chi si occupa di impaginare il fumetto.
- **Editore** - la persona che produce e investe sul fumetto.

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

