



# Corso di Fumetto



## 'PerCorso di Fumetto' La Tecnica

II° INCONTRO

01 ottobre 2024 - sede AVIS - Forlì



Promosso dall'Avis Comunale Forlì e Fumettoteca Nazionale Alessandro Callegati 'Calle' 27 settembre / 29 ottobre 2024

# 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.**

# DIABOLIK

CREATO NEL 1962  
DA ANGELA E LUCIANA GIUSSANI

Pubblicazione mensile

Direzione Generale: Mario Gomboli  
Vicedirezione: Dario Paolillo  
Assistente alla direzione: Alessandra Mangalaviti  
Direttore Responsabile: Mario Gomboli  
Caporedattore: Andrea Pasini  
Art Director: Raffaella Busia  
Direzione commerciale: Dario Paolillo  
Grafica di redazione: A. Storer  
Assistente di redazione: Claudia Orlandi  
Supervisione soggetti e sceneggiature: Licia Ferraresi  
Amministrazione: Maria Pezzolla  
Segreteria: Chiara Quaglia

Ufficio stampa: Enrico Ercole - ufficiostampa@astorina.it  
Redazione: redazione@astorina.it

www.diabolik.it - Realizzato da Biagio Di Stefano  
a cura di Licia Ferraresi e Claudia Orlandi

 www.facebook.com/DiabolikUfficiale  
 @diabolikofficial

## SOMMARIO

DIABOLIK n. 9 - 1° settembre 2024 - Inedito n. 931

**FINO A PROVA CONTRARIA** pag. 3

Soggetto e sceneggiatura: E. LOTTI - A. MAINARDI

Disegni: S. GIORDANO

Chine: J. BRANDI

Retini: L. VASCO

Lettering: S. BONN

Copertina: M. BUFFAGNI

Qualsiasi riferimento a persone o fatti reali è puramente casuale.

DIABOLIK INFORMA

pag. 123

ISSN 1124-0458



Questo periodico  
è associato  
all'Unione  
Stampa  
Periodica Italiana

Astorina S.r.l. via Boccaccio, 32 - 20123 Milano • Aut. Tribunale di Milano n. 6013  
del 2/8/1962 • Stampa: Rotolito S.p.a. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Copertine:  
Rotolito S.p.a. • Printed in Italy • © Astorina • Diffusione: SO.D.L.P. "Angelo Patuzzi"  
S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Distributore per l'estero:  
SO.D.L.P. S.p.a. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI).

# - Idea



# ZAGOR

## LO SPIRITO CON LASCRE

Personaggio creato da  
**GUIDO NÖLITTA**  
e realizzato graficamente da  
**GALLIENO FERRI**

A cura di  
**MORENO BURATTINI**

**ZENITH GIGANTE**  
MENSILE N. 761,  
SETTEMBRE 2024  
corrispondente a  
ZAGOR GIGANTE N. 710

**INCUBO A DARKWOOD**  
Soggetto e sceneggiatura:  
**ALESSANDRO RUSSO**

Disegni:  
**GIANNI SEDIOLI**

Lettering:  
**LUCA CORDA**

Copertina:  
**ALESSANDRO PICCINELLI**

**ZENITH GIGANTE**  
è un albo di  
**SERGIO BONELLI EDITORE**

Direzione generale:  
**DAVIDE BONELLI**  
**SIMONE AIROLDI**

Direttore editoriale:  
**MICHELE MASIERO**

Redattore capo centrale:  
**LUCA DEL SAVIO**

Responsabile ufficio sviluppo:  
**VINCENZO SARNO**

Coordinamento redazionale:  
**STEFANIA BALOCCHI**

Progetto grafico:  
**CRISTINA PAJALUNGA**

Registrazione Tribunale di Milano n.51 del 15/2/1974.  
Iscrizione al Registro degli Operatori di  
Comunicazione n. 5938 ISSN 1122-5343.

Sergio Bonelli Editore S.p.A.,  
via Buonarroti 38, 20145 Milano, Tel. 02/485461.  
Ufficio arretrati: Tel. 02/48546301, e-mail:  
arretrati@sergiobonelli.it

Direttore responsabile: Graziano Frediani.  
Creazione ed editing font ©SBE: Marina Santifico.  
Stampa: Rotollo S.p.A., via Sondrio 3, Poglieto (MI).  
Distribuzione: Press-Di Distribuzione  
Stampa e Multimedia s.r.l., via Mondadori 1,  
Segrate (MI).  
<https://arretrati.mondadori.it/privati/>  
Printed in Italy.

© **SERGIO BONELLI EDITORE** 2024



Certificato PEFC  
Questo prodotto è  
realizzato con materiali  
proveniente da foreste  
gestite in maniera  
ambientalmente e socialmente  
certificata.  
[www.pefc.it](http://www.pefc.it)

[www.sergiobonellieditore.it](http://www.sergiobonellieditore.it)



## LA FANTASTICA AVVENTURA EDITORIALE DEL CAPOLAVORO DI GINO D'ANTONIO RACCONTATA IN UN PRESTIGIOSO VOLUME!

LUCA BARBIERI    LUCA BOSCHI    GRAZIANO FREDIANI

### storia del

# WEST

La realtà e la leggenda  
nel capolavoro a fumetti  
di Gino D'Antonio



Disponibile in libreria, fumetteria e direttamente  
su [shop.sergiobonelli.it](http://shop.sergiobonelli.it)

# - Idea



sandro Callegati 'Calle' 27 settembre / 29 ottobre 2024

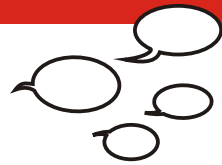
# FUMETTO - Idea



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:

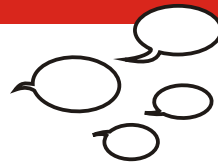
1 - Attingere dalla propria vita: è per diversi motivi il modo migliore e più produttivo per scrivere una storia. Se si ha l'urgenza di raccontare una storia si può “**adattare**” la personale esperienza, ovviamente adattata e romanziata a dovere.

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.

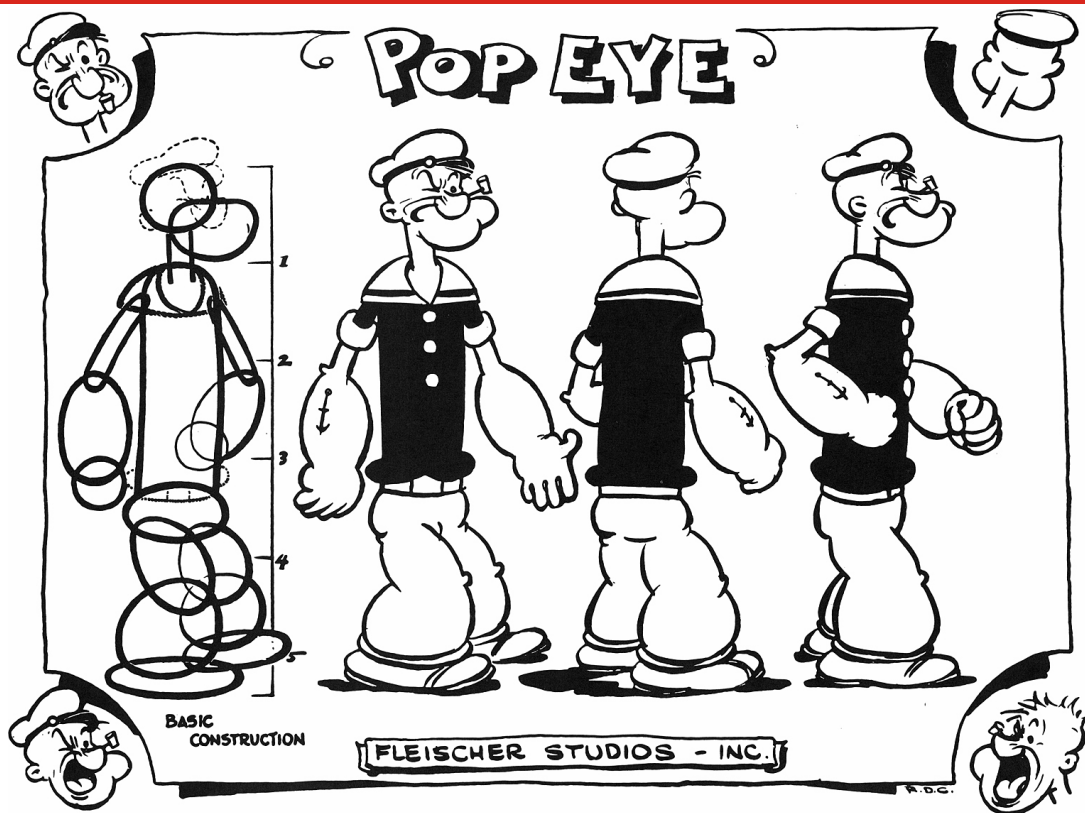
Prima di cominciare a dare corpo alla storia che si desidera realizzare, una volta ideati i personaggi, occorre creare dei modelli grafici cui ci si possa attenere per rendere figure, ambienti e luoghi sempre coerenti con la storia stessa.

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

# FUMETTO - Personaggio



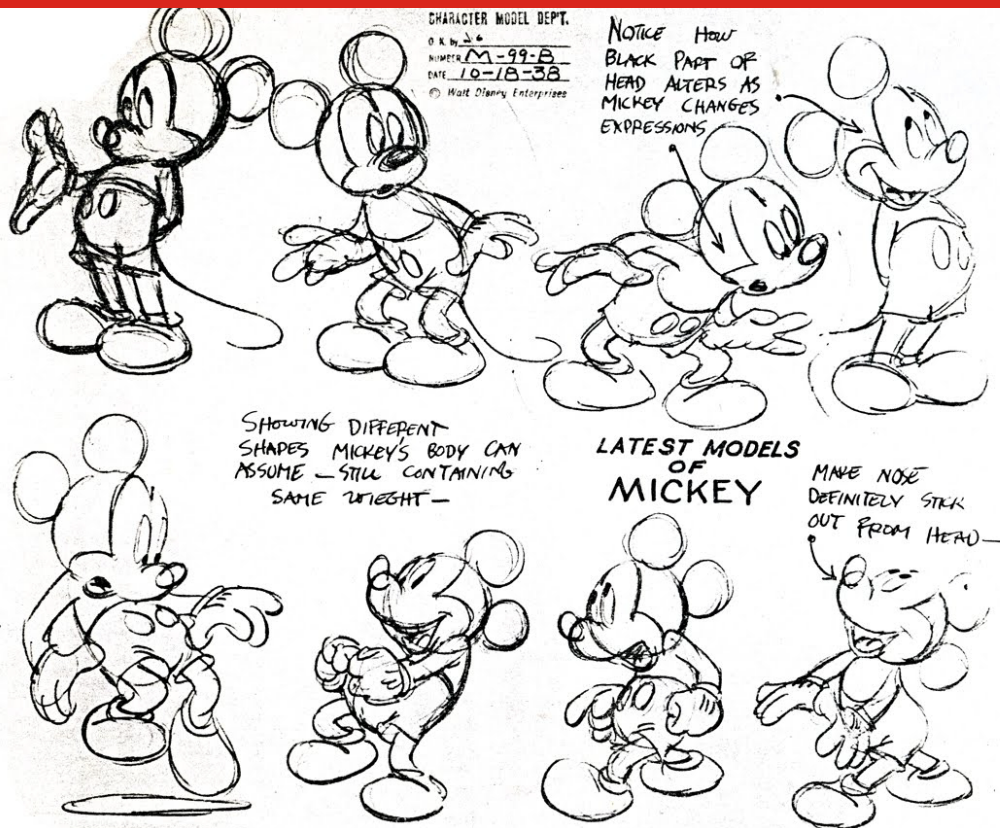
Esempio di  
un datato  
Model Sheet



# 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.**

**- 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 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



07.11.92  
Roma

七人の侍  
I SETTE SAMURAI - by AKIRA KUROSAWA -  
Situato da Zanussi

IBM

do

- I briganti incambrano sul villaggio. Hanno già preso il cibo, ora attendono il raccolto dell'orzo.
- "Ci sono anche samurai che hanno fame e con la fame anche gli arti: escusa dalla fame" dice Orzo il Vecchio.
- Il primo samurai "interessato" lo manda a stendere! (siamo in una "citta", no).
- Poi si affaccia ad un samurai: "dove è il figlio..."
- Un fatto in una capanna 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. Ha una spada lunga quasi la sua altezza.
- Krambe tenta i samurai da ingaggiare con l'aiuto del barbone di Kichichiro.

Una citta, schiva e rifiuta. Poi tocca a GOROEI (forte uomo), che neppure entra, tant'è: "perspicace".

- Poi: Krambe: incrocia SHIROGOSHI, suo vecchio amico di Tante Battaglia.
- Poi: HEIHACHI, la spada lunga - "I'm good at splitting logs!"
- Quando si scontra ad una sfida: "Siamo pari", dice lo sfidante. "No, ha vinto io (con la spada sacra morta)", replica KYOZO, eccezionale spadaccino, interessato solo a migliorarsi, che infatti rifiuta la sfida, ma, costretto a combattere, uccide il rivale.
- Kichichiro pensa: pesca come gli orsi. Fa diventare i bambini, e, rozzo, si ubriaca, ma ha la stile del samurai! Ma viene accettato quando, dopo l'accoglienza "fredda" al villaggio, con un falso allarme tra fiamme e case, i briganti, e fa loro la predica.

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

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

bandiera disegnata da Heihachi

☞ → Forme più o meno fatte a mano.

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	<b>Orazio</b>	dida ciclica (fine a pag.66)
2	prologo	<b>Gambadilegno</b>	
3	fine prologo		
4	titolo	<b>standardi</b>	
5	titolo		
6	riunione dei contadini	<b>Basettoni, Minni</b>	
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		
14	in città		
15	in città		
16	in città		
17	in città		
18	in città		
19	in città		
20	in città		
21	in città		
22	in città		
23	in città		
24	fine città		
25	in viaggio		
26	in viaggio		
27	in viaggio		
28	in viaggio		
29	in viaggio		
30	fine viaggio		

# 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 anche loro fanno 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



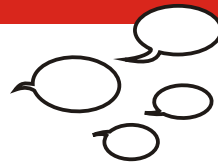
Partendo da queste basi bisogna far evolvere ulteriormente il soggetto assemblando le informazioni selezionate.

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



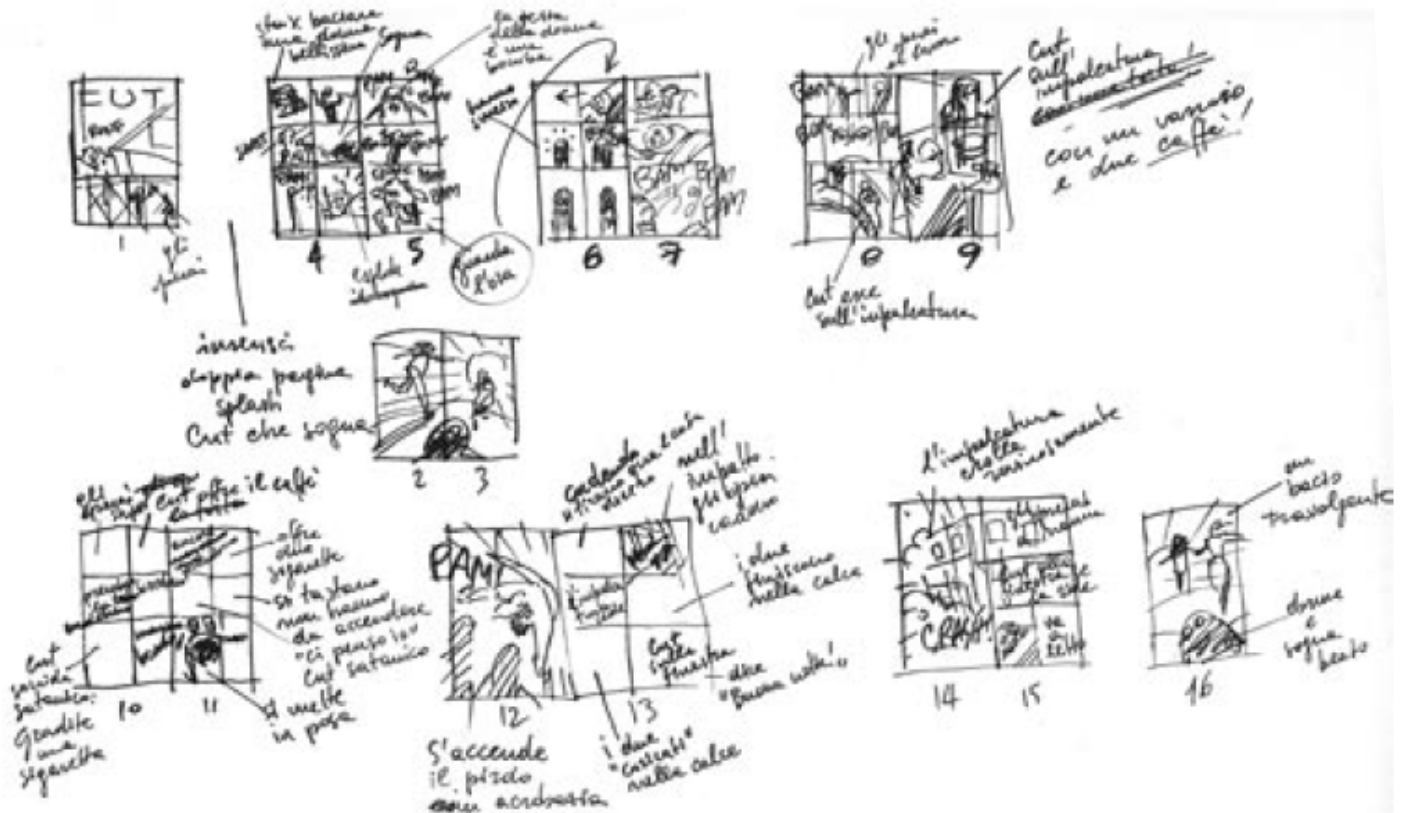
Quindi, la conclusione ha la funzione di spiegare è il momento in cui, metaforicamente, **“tutti i nodi vengono al pettine”**.

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 - Layout



# FUMETTO - Schizzi Story-board



11.92  
Luna

PAPA & SETTESAMUAI e 3 o 2 ???

三 森 3  
人 ひと 3  
人 ひと 3

MONDO (A)

Papa' preso' nella storia.  
Al massimo il cap. del capitolo:  
abbiamo il Simba, o 2° un suo pupo.

SAO MIU no SAMUAI  
三人の1番

(B)

Versione con tutti i personaggi Disney:  
Goofy, Mickey e il cap. del capitolo.  
Papa:  
Topolino:  
Orso: ✓  
...

ARRE!  
MIU!

GAMBUCCINO  
cap. del capitolo

Papa come ci arriva?

Problemi: i bambini vengono commossi, non vorrà  
come raffigurare la vicenda.

Spiega a illustrare tutti i personaggi.

TOTO SAN: come  
molti bambini,  
sai, ah!

totale  
numero

1. Pinocchio e Villano.  
2. Contadino cercano Samuara.  
3. Il mobile Topolino cerca il Pinocchio.  
4. Pin-Pop si accende.  
5. PAPA-TOTO? o vice? fine ha...! (fondo del tempo fra la Simba)  
6. organizzare la difesa. - temp. vita -  
7. epico battaglie.  
8. finale - fine. (fine ha...! (fondo del tempo fra la Simba)  
in forma di video...

PIU-POP: come  
facciamo -  
in il campo della  
PAPA-TOTO,  
stato

ALTERNATIVE da usare:  
- Saccherie -  
- MANTO PAPA -  
- BUCIA come via di ricerca ufficiale -  
- PAPA-TOTO e la PAPA, (fondo del tempo fra la Simba)

Carta riciclata  
Recycled paper

STADIS  
BOTANIC!

65

YAGAAH

AIUTO!!

Boonk!

Boonk!

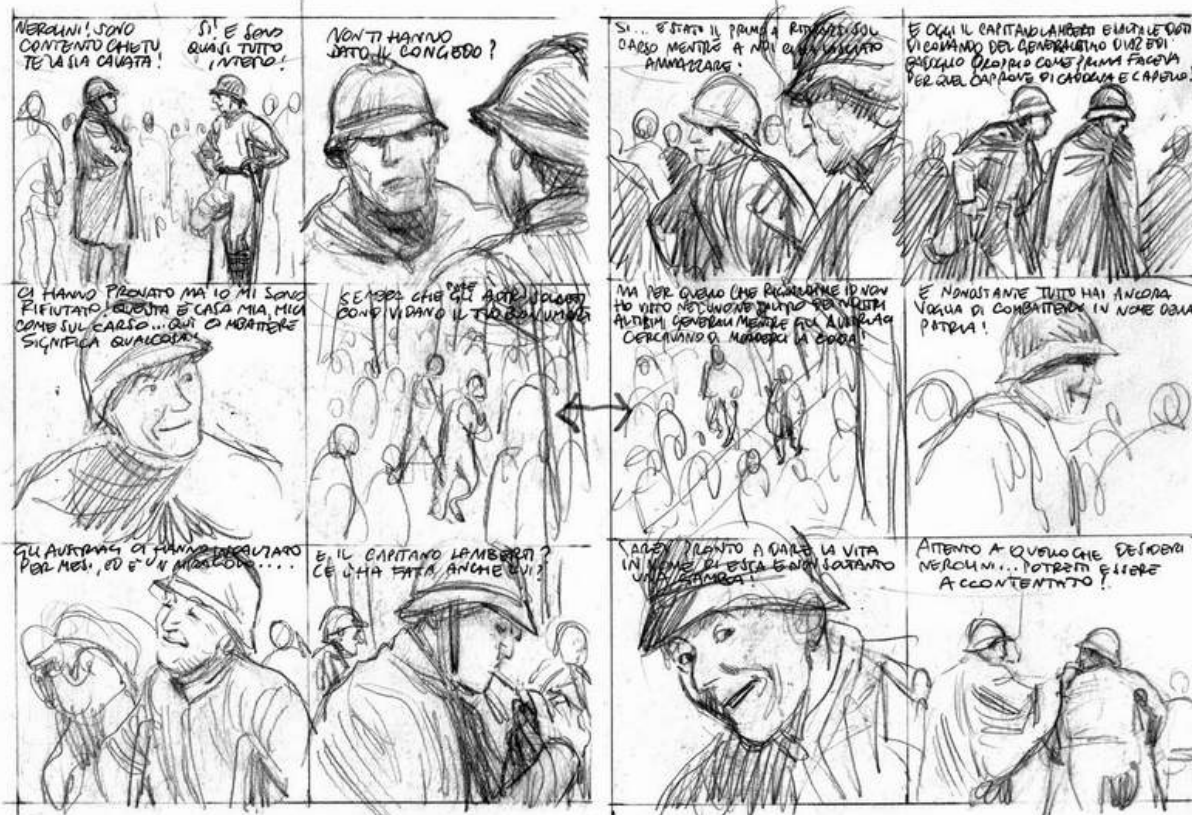
Boonk!

Boonk!

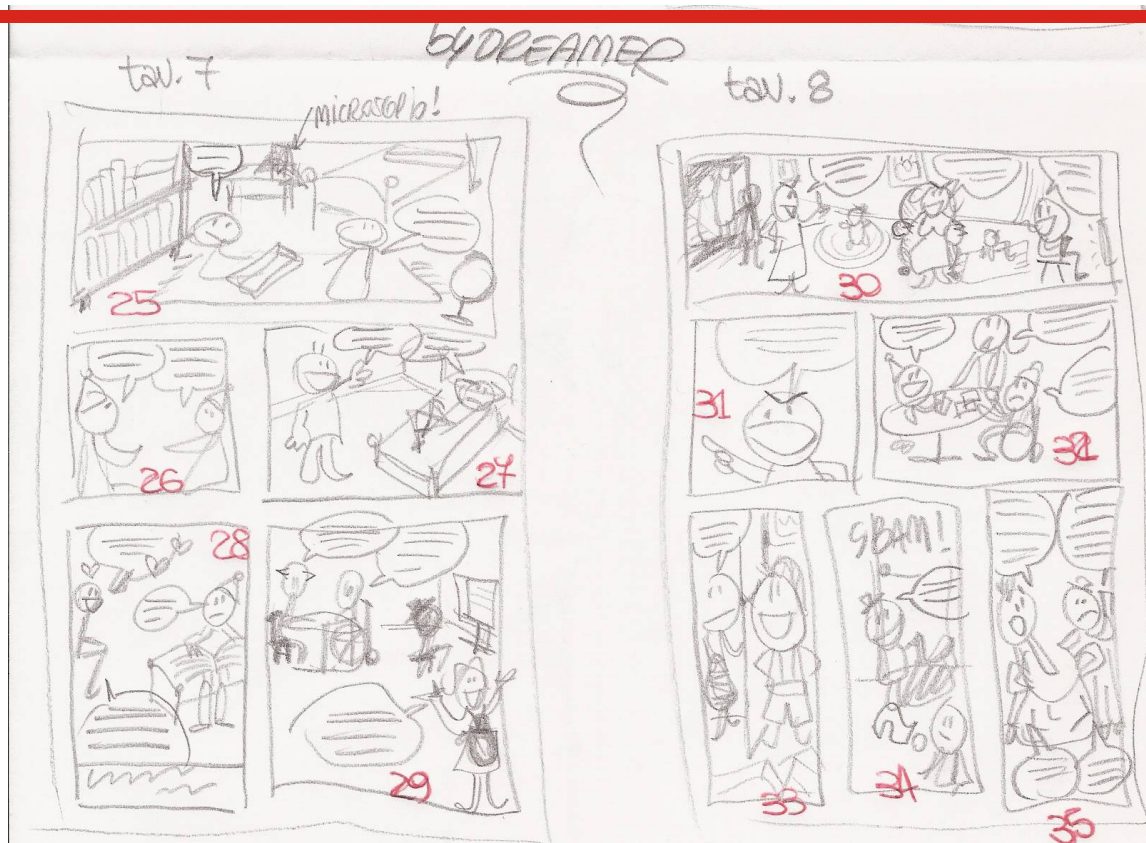
Boonk!

Boonk!

# FUMETTO - Story-board



# FUMETTO - Story-board



# FUMETTO - Story-board



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



# 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 Nazionale Alessandro Callegati 'Calle'**

**Docenti:** Davide Fabbri, Onofrio Catacchio, Stefano Babini, Marco Verni, Davide Reviati, Guglielmo Signora, Matteo Mazzacurati, Gianluca Umiliacchi, Staff Fumettoteca

**27 settembre / 29 ottobre 2024 sede AVIS - Forlì**

