

Corso di Fumetto



'PerCorso di Fumetto'

Tecnica 2

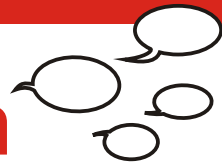
V° INCONTRO

15 ottobre 2024 - sede AVIS - Forlì





FUMETTO - Sceneggiatura



La Sceneggiatura è il risultato finale della trasformazione dall'idea al soggetto, che permette di passare ad un'ulteriore evoluzione, trasformando il soggetto, in un testo atto ad essere illustrato.

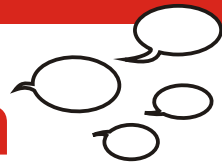
La stesura della sceneggiatura descrive nel dettaglio:

- i personaggi della storia
- gli avvenimenti e le azioni
- la sequenza temporale
- le ambientazioni

La sceneggiatura è indirizzata direttamente al disegnatore che dovrà a sua volta disegnare le tavole: è scritta secondo codici e regole ben precise e si compone come una guida per disegnarlo!



FUMETTO - Sceneggiatura



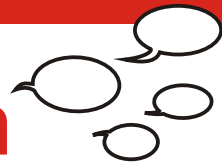
Lo scopo della sceneggiatura è rendere comprensibile e chiara la propria storia a qualcuno che dovrà poi trasformarla in immagini. Nel mondo del fumetto la sceneggiatura è il mezzo attraverso il quale lo scrittore comunica con il disegnatore, un documento all'interno del quale compaiono le informazioni dettagliate su come dovranno essere rappresentati gli elementi in ogni vignetta.

Dovrà dare al disegnatore indicazioni sui seguenti elementi:

- i personaggi presenti**
- l'ambientazione**
- le didascalie**
- i dialoghi e i dei personaggi**
- l'inquadratura**



FUMETTO - Sceneggiatura



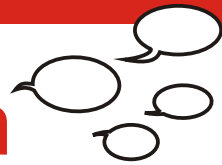
Vediamo per mezzo di quali passaggi dal soggetto si giunge alla sceneggiatura finita.

Stabilito il numero di pagine in cui una storia si deve svolgere e il numero delle vignette in cui è divisa ogni pagina, in base a queste indicazioni occorre 'spezzare' il soggetto in pagine e le pagine in vignette. Dividere il soggetto in pagine significa prevedere che una certa azione si svolgerà in una tavola, un'altra in due e così via. In questa fase occorre tenere conto del 'ritmo', degli 'equilibri' e dei 'tempi' ricordando che a scene della stessa importanza vanno riservati spazi della stessa lunghezza.

Dopo aver stabilito ciò che deve accadere in ogni pagina, occorre dividere le situazioni in azioni minori: le vignette.



FUMETTO - Sceneggiatura



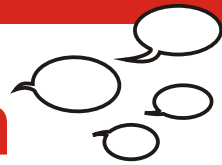
La tavola, divisa in vignette numerate (1, 2, 3, ecc.), ha una descrizione per ogni vignetta nella quale si indica con precisione al disegnatore cosa disegnare. Chi scrive deve cercare di immaginare come potrà risultare la pagina finita, anche se non è necessario che uno sceneggiatore sappia disegnare deve conoscere a fondo i problemi del coautore, per essere in grado di fornirgli indicazioni esatte. Durante la redazione della sceneggiatura si adottano alcuni riferimenti chiari per agevolarne la lettura: la segnalazione numerica della tavola.

Esempio di numerazione: TAVOLA N°1.

L'indicazione del luogo dove si svolge l'azione in maiuscolo e grassetto specificando notte o giorno e interno o esterno.



FUMETTO - Sceneggiatura



Generalmente, sono informazioni fornite dalle cosiddette didascalie, indicate nella sceneggiatura con l'abbreviazione DIDA. il suggerimento sul tipo di inquadratura scelta.

L'inquadratura aiuta a descrivere le azioni e le emozioni del personaggio contenuti nella vignetta e permette, allo stesso tempo, di suscitare le giuste reazioni nel lettore.

Quindi descrizione precisa, sintetica e dettagliata, a cui seguono i dialoghi, ovvero le parole pronunciate: al nome del personaggio che parla fa seguito una battuta, che verrà inserita nei balloon.

Il 'genere' di dialogo cambia a seconda del tipo di storia: 'brillante' in un fumetto umoristico, 'duro' in un fumetto d'azione; può essere breve o lungo, lento o veloce.



FUMETTO - Codici



Nella lavorazione del fumetto valgono le stesse regole di ripresa e di regia del cinema, infatti vengono usate le stesse sigle di riferimento per indicare le inquadrature.

La vignetta è il campo di ripresa, spazio visivo in cui si muovono i personaggi, sono paragonabili ai fotogrammi della pellicola, che illustrano singole scene disposte una dopo l'altra a indicare la sequenzialità dell'azione.

La scena in rapporto alla distanza viene chiamata **Piano** e rappresenta il tipo di taglio dell'inquadratura.

I Piani fondamentalmente si riferiscono alle persone (Primo Piano, Piano Americano ecc.), mentre i **Campi** si riferiscono all'ambiente circostante e danno una visione dell'insieme.



FUMETTO - Codici



Alcuni dei Codici usati nella sceneggiatura del fumetto:

FI Figura Intera: serve a mostrare anche ambienti. **PA** Piano Americano: il personaggio è inquadrato fino alle ginocchia. **MB** Mezzo Busto o Piano Medio: il personaggio è inquadrato a mezzo busto. **PP** Primo Piano: il personaggio o il particolare è inquadrato da vicino. **PPP** Primissimo piano: il personaggio o il particolare è inquadrato molto da vicino. **CL** Campo Lungo: l'azione è vista da lontano. **CLL** Campo Lunghissimo un ambiente nel suo insieme. **Controcampo**: la stessa scena è inquadrata da un punto di vista opposto a quello precedente. **FC** Fuori Campo: il personaggio o il particolare non si vede. **Di Quinta**: il personaggio appare a fianco della vignetta. **Flashback**: narrazione al presente di avvenimenti passati, vignetta con il bordo ondulato o caratteristica alternativa.



FUMETTO - Sceneggiatura



Esempio pagina di sceneggiatura per la Tavola 4 della storia realizzata nel Corso di Fumetto tenuto nel 2018, con le matite e chine di Massimiliano Bandini, sui testi di Cordelia Gray.

Progetto Fumetto di Gruppo - Realtà del Patrimonio Culturale forlivese.

TAVOLA 4 - *Massimiliano Bandini*

Vignetta 1 = Immagine fanzinotecario seduto nella poltroncina con in mano delle fanzine - Campo Medio (*vedi documento 1*)

Fanzinotecario: "Giusto! Ma va precisato che nell'ampio mondo dell'autoproduzione, l'auto-edizione delle fanzine sono solo una parte."

V. 2 = Immagine volto fanzinotecario - Primo Piano (*vedi documento 2*)

Fanzinotecario: "Queste auto-edizioni si possono riconoscere per tre caratteristiche di base."

V. 3 = Immagine fanzinotecario seduto nella poltroncina visto dal basso - Campo Medio (*vedi documento 3*)

Fanzinotecario: "Ovvero, passione, comunicazione libertà delle proprie idee e confronto, a cui si aggiunge sempre l'assenza di scopo di lucro."

V. 4+5+6 = Immagine tavolo pieno di fanzine - Campo Lungo (*vedi documento 4*) La narrazione è riportata a fondo vignetta:

Voce Fuori Campo: "Non è facile, fra le tante autoproduzioni, riconoscere una fanzine. A volte lo stesso autore non la ritiene tale, sebbene ne possieda tutte le prerogative. A volte, invece, il creatore la definisce una fanzine, ma l'occhio allenato del fanzinologo ne registra l'assenza di uno o più degli elementi di base, individuando cioè un prodotto editoriale con alterazione economica, oppure mancante di autenticità, di libertà di espressione o di capacità di confrontarsi con gli altri."

Per qualsiasi domanda, dubbio o chiarimento a tua disposizione, contattami!

Cell. 339 3085390 - centronazionalestudifanzine@fanzineitaliane.it - Skype: [fanzine.italiane](https://www.skype.com/name/fanzine.italiane)
Centro Nazionale Studi Fanzine - Fanzinoteca d'Italia 0.2, via Curriel, 51 - 47121 Forlì FC Italia



FUMETTO - Documentazione



La documentazione inviata a supporto della sceneggiatura relativa alla Tavola 4, della storia realizzata nel Corso di Fumetto tenuto nel 2018, con le matite e chine di Massimiliano Bandini, sui testi di Cordelia Gray.

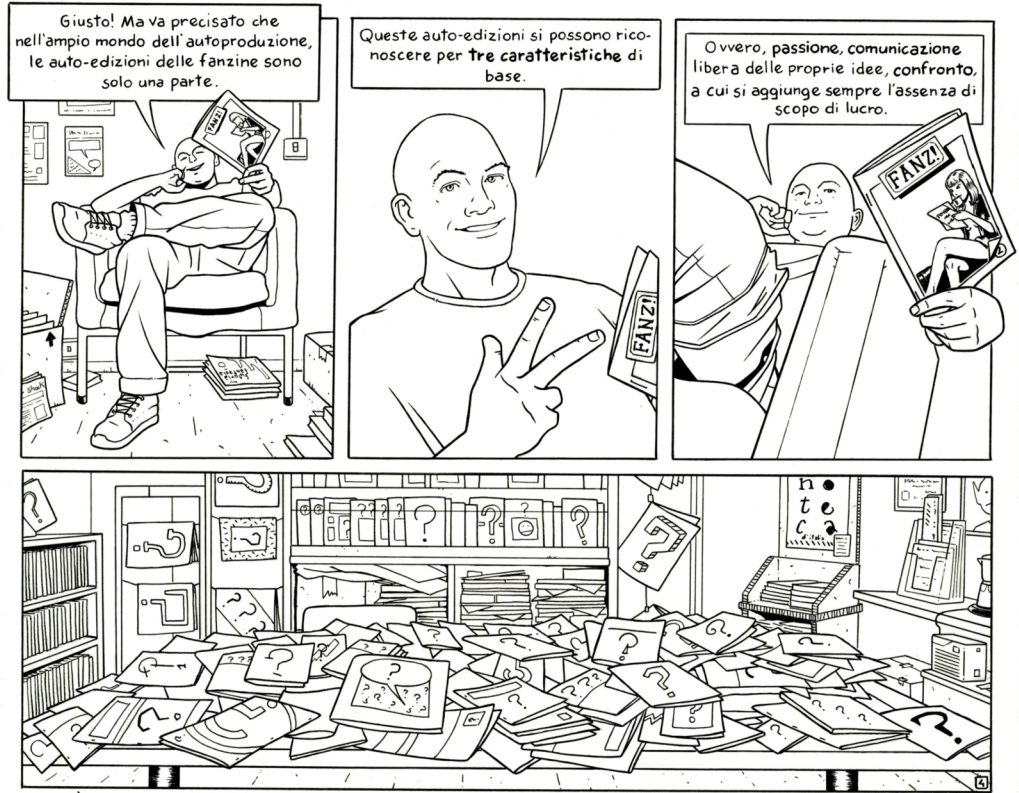




FUMETTO - Definitiva



La Tavola 4 finale,
della storia
realizzata nel
Corso di Fumetto
tenuto nel 2018,
con le matite e
chine di
Massimiliano
Bandini, sui testi di
Cordelia Gray.



"NON È FACILE, FRA LE TANTE AUTOPRODUZIONI, RICONOSCERE UNA FANZINE. A VOLTE LO STESSO AUTORE NON LA RITIENE TALE, SEBBENE NE POSSIEDA TUTTE LE PREROGATIVE. A VOLTE, INVECE, IL CREATORE LA DEFINISCE UNA FANZINE, MA L'OCCCHIO ALLENATO DEL FANZINOLOGO NE REGISTRA L'ASSENZA DI UNO O PIÙ DEGLI ELEMENTI DI BASE, INDIVIDUANDO CIOÈ O UN PRODOTTO EDITORIALE CON ALTERAZIONI ECONOMICHE, OPPURE MANCANTE DI AUTENTICITÀ, DI LIBERTÀ DI ESPRESSIONE O DI CAPACITÀ DI CONFRONTARSI CON GLI ALTRI."



FUMETTO - Sceneggiatura



Esempio delle pagine di sceneggiatura per la tavola 76 della storia di Zagor con Marco Verni alle chine e Gianni Sedioli alle matite su testi di Moreno Burattini.

TAVOLA 76

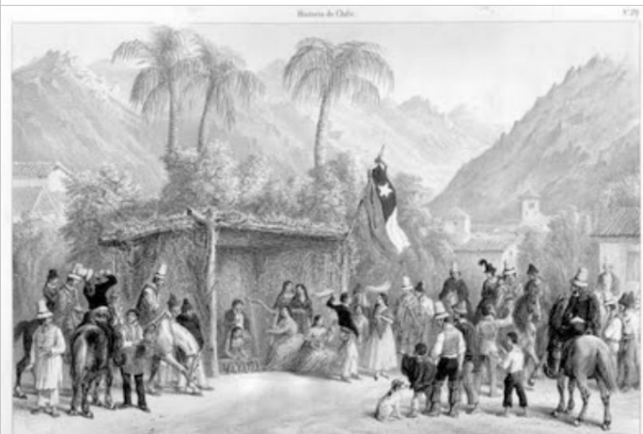
Vignetta 12

Striscia.

Facendo riferimento alle foto già allegate, inventiamoci un palazzo del governatore con una bandiera come quella del disegno qui sotto appesa sopra il portone. Non sarà un palazzone tipo reggia di Versailles, ma un edificio robusto, con un paio di colonne ai lati dell'ingresso, tipo municipio. Davanti, solito passaggio di cileni (vedi allegato). Una voce giunge da un finestrone che si affaccia sulla piazza antistante (che è diversa da quella dove predica il predicatore folle).

DIDASCALIA – Nello stesso momento, nel Palazzo del Governatore...

VOCE DEL GOVERNATORE (dall'interno) – PER LA MISERIA! ...Dovete fare qualcosa, colonnello Javier!





FUMETTO - Sceneggiatura



Esempio delle pagine di sceneggiatura per la tavola 76 della storia di Zagor con Marco Verni alle chine e Gianni Sedioli alle matite su testi di Moreno Burattini.

(SEGUE TAVOLA 76)

Vignetta 3

Il finestrone visto da fuori, con il governatore visto di spalle attraverso il vetro, con il dito puntato e agitato verso il fuori campo davanti a lui, verso qualcuno nella stanza che non vediamo. Per l'aspetto del governatore, vedi dopo.

VOCE DEL GOVERNATORE (dal vetro) – Quel frate finirà per provocare una sommossa... e anche i vostri uomini ne faranno le spese!

Vignetta 4

Controcampo. Interno. Il governatore punta il dito verso di noi. L'aspetto del governatore è questo del ritratto sottostante.

GOVERNATORE – Abbiamo aspettato fin troppo... e adesso è il momento di agire, prima che sia troppo tardi!





FUMETTO - Matita



**Versione a matita
di Gianni Sedioli
per la tavola 76 di
Zagor delle vignette
1+2 e 3 e 4 su testi di
Moreno Burattini.**





FUMETTO - Sceneggiatura



TAVOLA 6

vignetta 1: (campo lunghissimo - giorno, zona del comando, Strabatenza con nello spiazzo uomini in movimento, attrezzi vari, in mezzo a tanta neve)

Voce Fuori Campo: "Strabatenza sorgeva in cima al monte: un gruppetto di case, uno spiazzo, il comando sulla destra per chi saliva."

[Per Strabatenza vedi le foto che già ti inviai col nome Strabatenza, non la chiesa ma le case]



vignetta 2: (campo medio - giorno, tedesco alto molto magro con divisa in disordine e non regolare che scherza con gli altri partigiani)

Voce Fuori Campo: "Con noi salì anche un tedesco, Alno, era un disertore. Aveva abbandonato la polveriera di Formignano. Era alto uno e novanta... scherzava... era un buon diavolaccio. Restò con noi al comando per 4 o 5 giorni, poi è scappato. Di notte, con la neve... si è portato via una pistola. Di lui non si è saputo più niente."

[Vedi allegati 15]





FUMETTO - Matite



STRABATENZA SOBBEVA IN CIMA AL MONTE: UN GRUPPETTO DI CASE, UNO SPIAZZO, IL COMANDO SULLA DESTRA PER CHI SALIVA.



CON NOI SALÌ ANCHE UN TEDESCO, ALNO. ERA UN DISERTORE. AVEVA ABBANDONATO LA POLVERIERA DI FORMIGNANO. ERA ALTO UNO E NOVANTA. SCHERZAVA... ERA UN BUON DIAVOLACCIO. RESTÒ CON NOI AL COMANDO PER 4 O 5 GIORNI, POI È SCAPPATO. DI NOTTE, CON LA NEVE... SI È PORTATO UNA PISTOLA. DI LUI NON SI È SAPUTO PIÙ NIENTE.



FUMETTO - Finale



STRABATENZA SORGEVA IN CIMA AL MONTE: UN GRUPPETTO DI CASE, UNO SPIAZZO, IL COMANDO SULLA DESTRA PER CHI SALIVA.



CON NOI SALÌ ANCHE UN TEDESCO, ALNO, ERA UN DISERTORE. AVEVA ABBANDONATO LA POLVERIERA DI FORMIGNANO. ERA ALTO UNO E NOVANTA. SCHERZAVA... ERA UN BUON DIAVOLACCIO. RESTÒ CON NOI AL COMANDO PER 4 O 5 GIORNI, POI È SCAPPATO. DI NOTTE, CON LA NEVE... SI È PORTATO VIA UNA PISTOLA. DI LUI NON SI È SAPUTO PIÙ NIENTE.



FUMETTO - Sceneggiatura



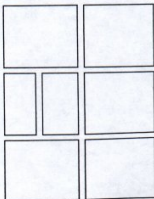
Gianfranco Gorla
via Santa Giulia 5
10124 Torino
011 8398823

I TRE SAMURAI
(san nin no samurai)
omaggio ad Akira Kurosawa per il
quarantennale de "I Sette Samurai" 侍

pagina
65



vignetta	descrizione	dialoghi e didascalie
1	Pippo insegue urlando con il suo spadone tre poveri briganti terrorizzati!	PIPP0: YAAAAAH! BRIGANTI: AIUTOOOOOO!
2	Pippo s'inciampa maldestramente in un sasso e la spada gli vola via di mano.	PIPP0: OOOPS!
3	vignetta divisa in due: si vedono in primissimo piano due momenti di roteazione della spada nell'aria, inquadrandone l'elsa ed una parte della lama in due angolazioni diverse.	
4	lo spadone roteando e volando trancia di netto un grosso ramo di un albero...	LAMA: ZAC!
5	il grosso ramo cade sulla zucca di tutti e tra i briganti mandandoli nel mondo dei sogni! Lo spadone invece si pianta a terra di punta.	RAMO E TESTE: BONK!
6	Pippo è a terra, sdraiato come a pagina 35, ma stavolta sorride contento e parla con aria di superiorità, circondato dai suoi amati bambini che gli fanno festa e dal cagnetto che lo lecca!	BAMBINI: BRAVO PIH-POH! SEI FANTASTICO! UAO, CHE COLPO! RESTA CON NOI, PIH-POH! NESSUNO CI HA MAI FATTO RIDERE COSÌ! PIPP0: YUKI BÈ... QUESTA È CLASSE!

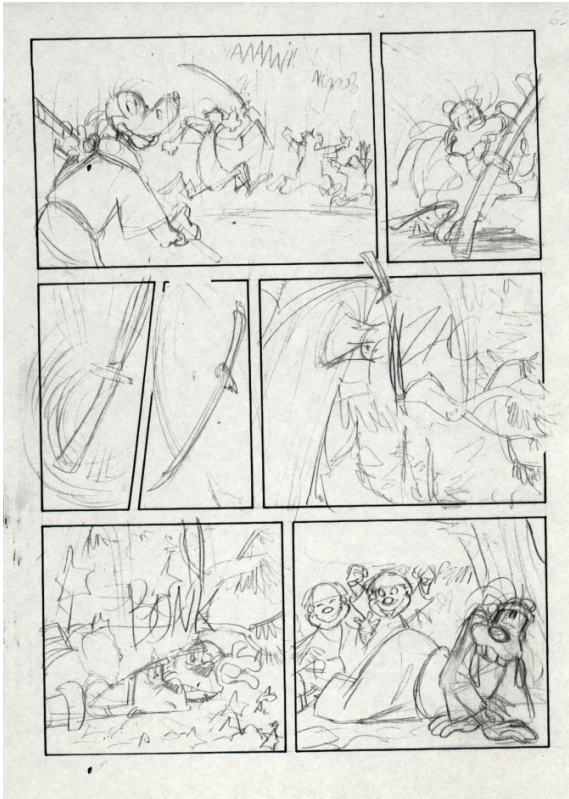
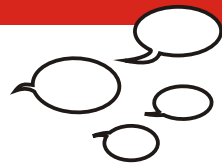


69





FUMETTO - Matite + China





FUMETTO - Sceneggiatura



73

Mezzo busto di Ginko frontale con espressione molto seccata -

Ginko: Una ragione in più per cominciare subito e non perdere tempo a parlarne!

Rifugio DK - Cantina debolmente illuminata da una lampadina ingabbiata che sarà sopra ~~XXXXXXXX~~ la porta - Appoggiate ai due muri opposti si vedono due brande - Tra le due brande un tavolino completamente sgombro - Marisa è sdraiata su una branda e ha ~~XXXXXXXXXX~~ una mano alla tempia - Stefano è seduto sulla branda, schiena appoggiata al muro - Figura intere - I due indossano delle tute da ginnastica, a Stefano parla nera con una riga orizzontale grigia sul petto -

Didascalia: Verso sera...

Marisa pensa: Che mal di testa...



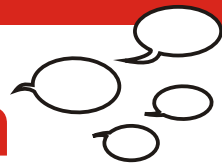


FUMETTO - Sceneggiatura





FUMETTO - Sceneggiatura



FINE



FUMETTO - Equilibrio



Equilibrio grafico - Le tavole vanno guardate nella loro interezza, possibilmente, a due a due, come nelle pagine di un fascicolo aperto, e non vignetta per vignetta.

Una pagina composta da singole vignette molto belle può essere globalmente sgradevole.

Bianchi e neri devono esseri equilibrati, tenendo conto degli spazi 'bianchi' delle nuvolette. Due o tre primi piani nella stessa pagina sono graficamente fastidiosi, soprattutto se sono uno a fianco dell'altro uno sopra l'altro o 'in asse', cioè inquadrati dallo stesso punto di vista.



FUMETTO - Equilibrio



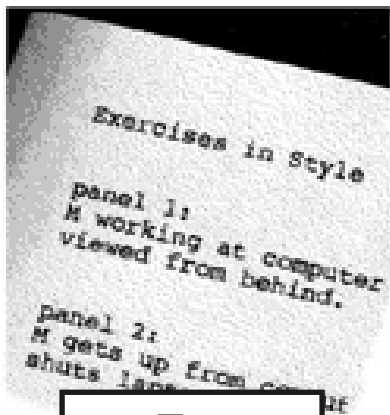
Occorre dosare la 'piacevolezza grafica' della tavola con la sua leggibilità. Un racconto a fumetti va illustrato in funzione della storia che sta raccontando. Quindi, se due personaggi stanno parlando, o lottando, comunque stanno facendo qualcosa di importante ai fini del racconto, occorre realizzarli in campo ravvicinato o evidenziarli in qualche altro modo.

Inutile e dannoso per la storia perderli tra i particolari di una vignetta elaborata, e magari graficamente bellissima ma fine a se stessa, oppure relegarli nello sfondo.

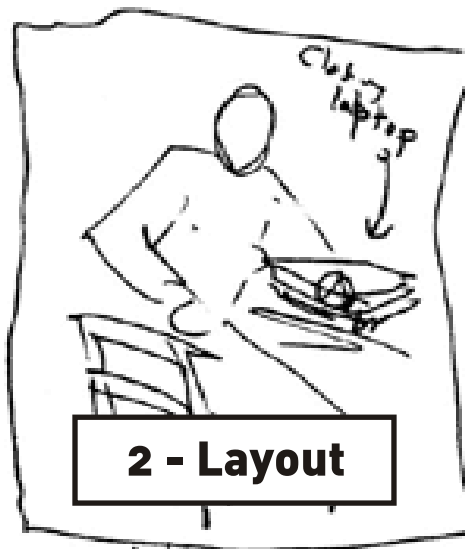
Se in una sceneggiatura si presenta un lungo dialogo, può essere animato spostandosi all'esterno, il 'fuori campo', oppure angolando diversamente la scena, vista dall'alto, dal basso, in controluce, o anche animandola con particolari.



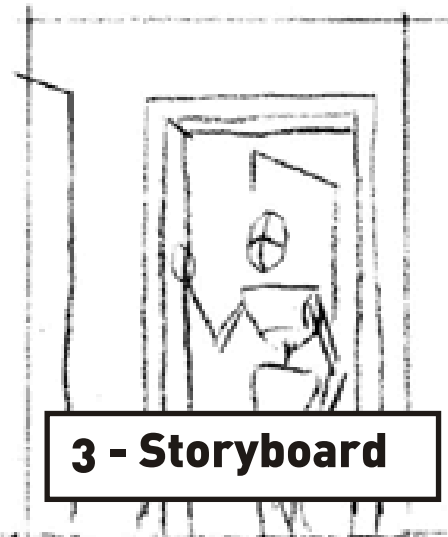
FUMETTO - Iter operativo



1 - Testo



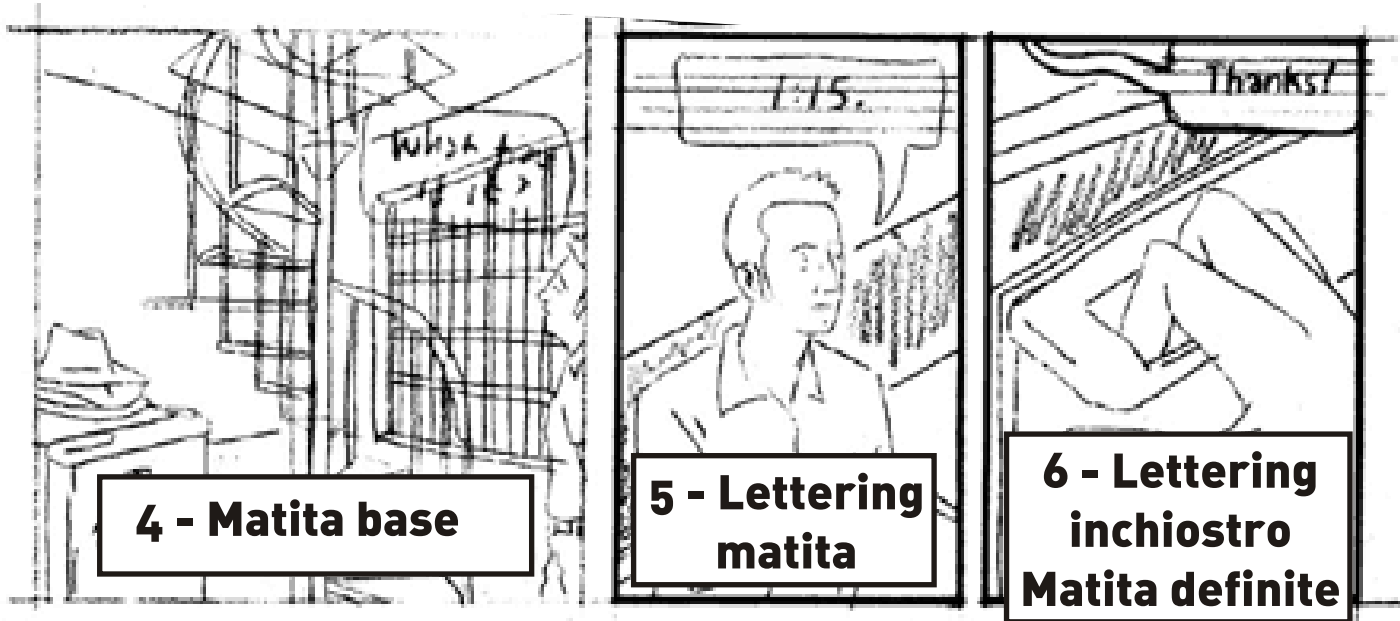
2 - Layout



3 - Storyboard



FUMETTO - Iter operativo



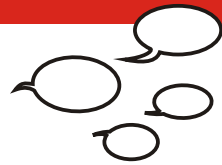


FUMETTO - Iter operativo





FUMETTO - Bibliografia



Alcuni Saggi sul Fumetto:

- Marco Bussagli, Franco Fossati, Fumetto, Electa 2003
- Will Eisner, Fumetto & arte sequenziale, Pavesio Productions 1997
- Scott McCloud, Capire il fumetto: l'arte invisibile, Pavesio Productions 1996
- Claude Moliterni, Il fumetto. Cent'anni di avventura, Electa 1996
- Luca Raffaelli, Il fumetto: un manuale per capire, un saggio per riflettere, Il Saggiatore 1997

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 / 05 novembre 2024 sede AVIS - Forlì

