

LA REGIA E IL DISEGNO

L'IMPORTANZA DELLE INQUADRATURE NELLA NARRAZIONE A FUMETTI

Benvenuti e benvenute al terzo appuntamento con le schede di approfondimento offerte da ALUCOMICS, il percorso educativo promosso per il secondo anno da CIAL (Consorzio Nazionale Imballaggi Alluminio) in collaborazione con COMICON - International Pop Culture Festival, per sensibilizzare le e i più giovani ai temi della sostenibilità ambientale e coinvolgerli in un'originale sfida: imparare i segreti della narrazione a fumetti e applicarli nella realizzazione di un elaborato con cui partecipare a uno speciale concorso educativo finale, Il mio primo Graphic Novel!

Scopri tutti i dettagli dell'iniziativa su www.alucomics.it e su www.scuola.net: COMICON 2024 ti aspetta!

Questa scheda didattica raccoglie alcuni dei contenuti sul fumetto trasmessi da **Ratigher** nel corso della Masterclass Alucomics "**La regia e il disegno. L'importanza delle inquadrature nella narrazione a fumetti**" che si può rivedere al link www.alucomics.it/masterclass

VERSO L'AVVENTURA!

Molto spesso si pensa ai fumettisti e alle fumettiste come a personaggi solitari, sedentari, che trascorrono tutto il proprio tempo seduti al tavolo da disegno, immersi nelle proprie storie e nella propria fantasia. È un'idea molto romantica e parecchio stereotipata del disegnatore di fumetti: nella realtà per chi fa fumetti - così come per autori e autrici di qualunque altro genere - è molto importante vivere attivamente e partecipare al mondo che li circonda. Perché le storie sono dappertutto, e così i personaggi che le popolano: nella vita e nel lavoro del

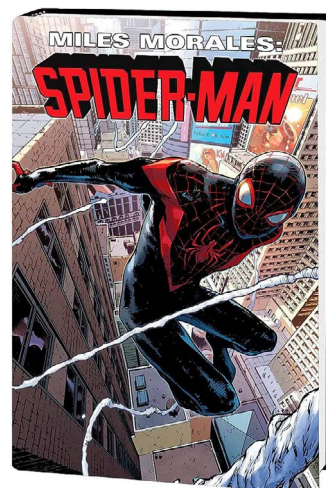
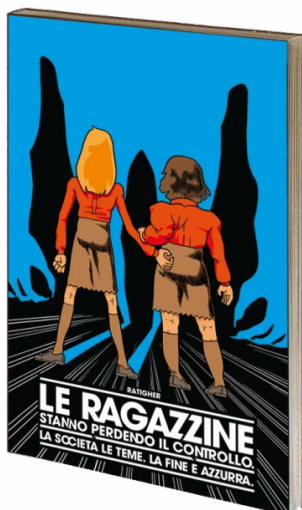
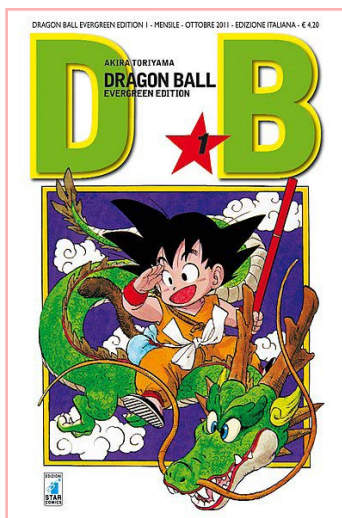
fumettista, l'avventura è una componente fondamentale. Questo non significa che per scrivere storie a fumetti sia necessario arrampicarsi sull'Everest: ma essere curiosi del mondo e delle storie che può offrire, decisamente sì!

È solo appassionandoci alle storie che possiamo scriverne di appassionanti; è solo innamorandoci dei nostri personaggi che potremo portare i nostri lettori a fare lo stesso.

VUOI BENE AL TUO PERSONAGGIO?

Per creare personaggi interessanti e appassionanti la prima cosa da fare è conoscerli e studiarli nel minimo dettaglio. Si racconta bene solo ciò che si conosce davvero! Questo non significa che non si possa raccontare la vita e le avventure di persone distanti dalla nostra quotidianità, ma solo che se decidiamo di farlo dobbiamo assicurarci di costruirli e modellarli facendo attenzione a ogni particolare, inventarci per loro un passato, un presente, una personalità, delle attitudini, delle passioni, insomma tutto ciò che può renderli credibili all'interno del mondo entro cui li facciamo muovere. Ne sono un felice esempio alcuni dei personaggi più amati dal pubblico del fumetto: l'autore di Dragon Ball non era certo dotato di coda, né in grado di emettere onde energetiche, eppure è riuscito a creare un personaggio credibile dotato di entrambe queste caratteristiche; gli autori che nei decenni hanno raccontato le storie di Spiderman non erano certo dei supereroi con il senso del ragno, eppure il loro personaggio ha appassionato e continua ad appassionare milioni di persone; le protagoniste di "Le ragazzine stanno perdendo il controllo. La società le teme. La fine è azzurra" di Ratigher sono ragazze delle scuole secondarie di primo grado anche se il loro autore, evidentemente, non lo è.





Se questi artisti sono riusciti a raccontare in modo convincente personaggi di fantasia così distanti da loro, è perché hanno applicato perfettamente una delle regole più importanti per un autore o un'autrice di fumetto: entrare in completa condivisione con le loro "creature" prima di cominciare a raccontare la loro storia, ovvero nella primissima fase di ideazione della loro storia a fumetti. Ed è meno difficile di quanto potrebbe sembrare: in fondo la vita di un personaggio a fumetti può essere come quella di chiunque altro. Anche loro hanno interessi, storie familiari, luoghi di provenienza e una serie di possibilità davanti a sé, proprio come noi. E ci offrono una preziosissima opportunità: quella di vivere, attraverso le loro avventure, vite di cui altrimenti non potremmo mai fare esperienza, sperimentare avventure altrimenti inaccessibili, visitare luoghi lontani o addirittura mondi fantastici.

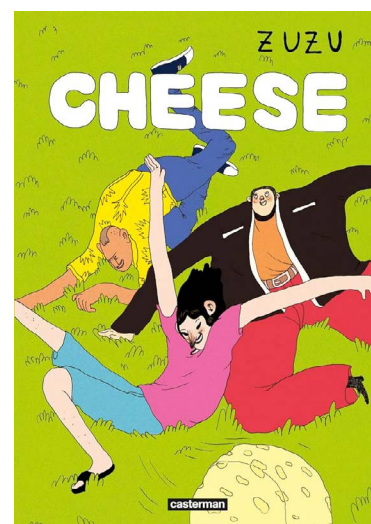
DENTRO L'ALTRO

Entrare in un così profondo stato di condivisione con i nostri personaggi produce un altro risultato molto importante: ci rende capaci di capire meglio gli altri. Mettersi al posto di persone (o personaggi) diversi da noi ci permette di allargare i nostri orizzonti, guardare al mondo e alla vita da prospettive diverse, e quindi di arricchirci e renderci più empatici.

Prima di iniziare a scrivere *Le ragazze stanno perdendo il controllo*, per esempio, Ratigher aveva un'idea molto limitata e superficiale di cosa potesse significare essere una ragazza adolescente. Ma creare i suoi personaggi e "farli vivere" nella sua storia gli ha permesso di entrare in simbiosi con il loro modo di pensare e di scoprire una realtà che non conosceva.

DENTRO SÉ

Creare con attenzione i propri personaggi non è solo un modo di entrare maggiormente in empatia con gli altri ma è anche un modo di comprendere meglio se stessi. Ne è un esempio il graphic novel di Zuzu, *Cheese*, con il quale l'autrice ha raccontato, tra le altre cose, la propria esperienza con l'anoressia, e raccontandosi è riuscita ad elaborare il trauma della malattia. Scrivere e disegnare un fumetto è un lavoro molto lungo, che richiede tanto tempo e tanta introspezione: tempo e introspezione sono elementi fondamentali per comprendere se stessi, le proprie problematiche e ambizioni, e in questo modo prendere decisioni importanti per la propria vita.



DARE STRUTTURA

Iniziare a pensare a una storia può essere un processo liberatorio e divertentissimo: è bello lasciar fluire le idee e immaginare le mille possibilità che la fantasia ci offre. Ma se la prima fase di un lavoro sul fumetto è quella in cui comanda la fantasia, la libertà di immaginare, creare mondi e popolarli, a un certo punto arriva il momento in cui ciò che è stato prodotto dalla fantasia deve iniziare a trovare una sua forma che lo renda godibile da parte del pubblico. Esistono delle forme di racconto classiche che rimangono intatte nel tempo, e sono le più diffuse: tra queste, la struttura in tre atti alla base delle più grandi storie raccontate, a partire dalle grandi opere prodotte dalla drammaturgia greca, passando per Shakespeare, J.K. Rowling e arrivando fino a oggi. Anche un prodotto pop e per bambini come Capitan Mutanda si rifà alla struttura ideata dagli autori greci!

Ciò che bisogna fare nella seconda fase di realizzazione di un fumetto è dunque radunare le idee e inserirle all'interno di una struttura come quella in tre atti che dà una base e una solidità alla nostra storia.

La struttura in tre atti non è molto comune solo nella narrativa, a fumetti o meno, ma in qualunque tipo di narrazione, dal cinema, al teatro, al racconto orale. Esistono tantissimi esempi di narrazione in cui è possibile ritrovarla, così come esistono tantissimi esempi di narrazione che la tradiscono ovvero che la respingono o la rivoluzionano, sperimentando e suggerendo nuove, originali forme per lo storytelling. Ma per chi comincia a raccontare (e non solo) la struttura tripartita rimane una solida certezza, sempre efficace per la creazione di un racconto coerente e appassionante.

Per un approfondimento sulla struttura in tre atti, scarica la scheda didattica associata alla Masterclass di Daniel Cuello **"L'idea e la storia. Come nasce e si sviluppa una storia a fumetti"** che trovi su www.alucomics.it/masterclass

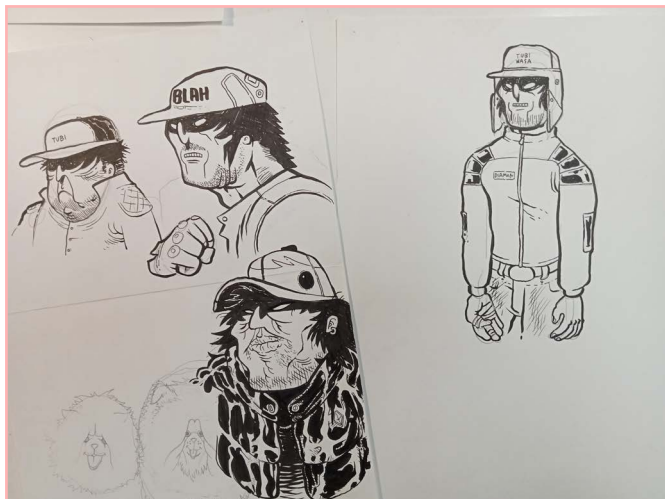
IL CHARACTER DESIGN

I personaggi sono il vero e proprio motore di una storia a fumetti: sono loro che popolano il mondo immaginato dagli autori e delle autrici svolgendo azioni, partecipando a dialoghi e guidando la storia da ogni punto di vista. Va da sé, dunque, che è necessario dedicare particolare attenzione alla loro ideazione e successiva realizzazione.

C'è un principio valido per qualunque personaggio ideato per i fumetti, qualsiasi sia il genere della storia di cui è protagonista o l'età dei lettori: chi si accinge a scrivere o a disegnare una storia a fumetti ha il dovere di definire con il più alto livello di dettaglio possibile tutte le caratteristiche dei propri personaggi. Che aspetto hanno, e qual è la loro personalità? Cosa sappiamo del loro passato, delle loro passioni, delle loro abitudini? Più precisamente riusciremo a immaginarci i protagonisti della nostra storia, meglio li conosceremo e più facile sarà farli "recitare" all'interno della storia a fumetti.

Una buona idea per iniziare a creare un personaggio è dedicargli un testo che racconti chi è, come è fatto, da quale contesto proviene. Descriviamolo come faremmo con un nostro amico, in tutte le sue caratteristiche fisiche e caratteriali, e inquadriamolo nell'ambito della storia di cui sarà protagonista. Se per esempio il nostro personaggio è un ragazzino che in seguito a un misterioso incidente acquisisce improvvisamente degli strani poteri descriviamolo sia nelle sue vesti "umane" (che aspetto ha? Quanti anni ha? Che scuola frequenta? Cosa gli piace, chi sono i suoi amici?) che in quelle "da supereroe" (cosa ha provocato l'incidente? Lo ha cambiato fisicamente? E caratterialmente? Quali sono i suoi poteri, e come li utilizza? Che tipo di conseguenze ha questa trasformazione sulla sua vita?).



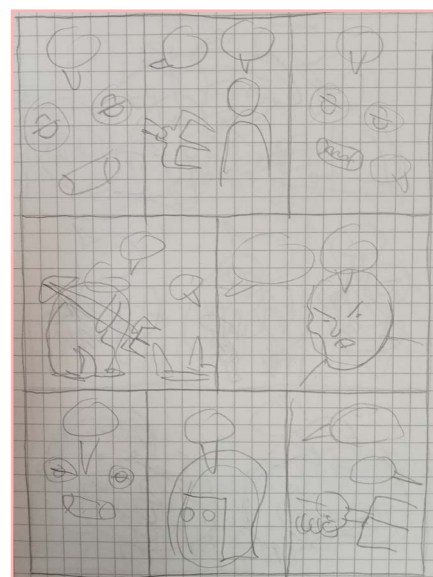


A questo segue un'azione non meno importante: la realizzazione grafica. È necessario disegnare i personaggi il più possibile e da ogni angolazione, nel più ampio spettro di situazioni che riusciamo a immaginarci, in modo da arrivare a una sintesi grafica che li renda comodo da disegnare (soprattutto se sono i protagonisti, ci ritroveremo a ritrarli spessissimo all'interno della nostra storia) che caratteristici e, dunque, riconoscibili.

LO STORYBOARD

C'è un modo per rendersi concretamente conto degli spazi e degli ingombri che caratterizzeranno la nostra storia a fumetti: lo storyboard. Ma cos'è uno storyboard? Si tratta di uno schema che riproduce la sequenza delle tavole del fumetto già divise in vignette e strisce. Lo storyboard è un ottimo aiuto iniziale per bilanciare al meglio gli elementi che costituiscono la storia. Se per esempio devo scrivere un racconto a fumetti di dieci tavole, mi sarà molto utile disegnare dieci rettangoli in sequenza e immaginare il modo migliore per distribuire gli elementi chiave del mio racconto su tutte le tavole a disposizione. Mi accorgo che il racconto è già finito alla tavola quattro di dieci? Significa che ho calcolato male gli spazi e che posso, anzi devo soffermarmi di più su alcune scene. Sono alla tavola otto di dieci e non sono ancora entrato nel cuore dell'azione? Anche questo significa che ho calcolato male gli spazi, dilungandomi troppo su scene e dettagli che posso, anzi devo provare a ridurre per ribilanciare la narrazione in modo da distribuire tutti gli elementi e descrivere gli eventi con un ritmo equilibrato. Solo quando la mia storia risulterà perfettamente equilibrata potrò iniziare a scrivere il copione vero e proprio e a raccontare al disegnatore ciò che deve accadere

dalla prima all'ultima vignetta di ogni tavola, includendo indicazioni precise e sintetiche per dialoghi e rumori.



IL TRUCCHETTO DELLO SCENEGGIATORE

Un autore o un'autrice che voglia tenere incollato il suo pubblico alla pagina (anzi, alla tavola!) può contare su un "trucchetto" collaudato: tenere conto della "vignetta girapagina", ovvero fare in modo che l'ultima vignetta della tavola contenga sempre un'anticipazione di quel che accadrà nella tavola successiva. Una voce fuori campo di cui non si conosce l'identità, un personaggio sullo sfondo che incombe sulla scena: qualunque cosa possa invogliare chi legge a proseguire.

LE GRANDI SCUOLE DEL FUMETTO MONDIALE

Il mondo del fumetto è molto vario: a seconda della propria attitudine, del proprio stile, dei propri riferimenti ogni autore o autrice può disegnare e raccontare in modo diverso. Ma sulla regia di un autore, ovvero sul modo che ha di scegliere lo stile, il ritmo, la quantità delle sue inquadrature incide molto anche la scuola a cui appartiene.

Le grandi scuole del fumetto mondiale sono quella americana, quella europea e quella giapponese, tutte decisamente diverse tra loro. Vediamo perché!



In un fumetto americano si alternano molto spesso delle pagine splash page (ovvero immagini che ingombrano l'intera superficie della pagina, senza lasciare bordi bianchi e senza divisioni in vignette) e pagine con poche vignette e tantissimi balloon. È la maniera americana, perché i fumetti americani raccontano spesso storie dinamiche e veloci (spesso sono storie d'azione) in un numero limitato di pagine (i tipici albi americani contano in genere 24 pagine).



Il classico fumetto europeo è invece riconoscibile per l'alto numero di vignette, anche di formato diverso l'una dall'altra. Nell'esempio riportato qui sopra, la pagina è divisa in 4 strisce e 14 vignette: un numero così alto di riquadri significa un numero altrettanto alto di disegni e dà quindi l'opportunità di raccontare in modo preciso e dettagliato la storia. Questa caratteristica ha origini commerciali: in passato il mercato europeo era basato soprattutto su albi di grande formato e poche pagine e un alto numero di vignette permetteva di mostrare l'azione dei dettagli, raccontare molte cose in poco spazio.



Il modo di raccontare proposto dalla scuola giapponese dei manga è ancora diverso: i manga sono spesso strutturati per serie, presentano tantissime pagine e di conseguenza presentano molto meno testo rispetto ai fumetti di scuola americana ed europea (che devono invece condensarlo in una foliazione minore). Questa modalità adottata dalla scuola giapponese oltre a ridurre molto l'ingombro del testo permette alla storia di scorrere molto più lentamente, a un ritmo molto più diluito rispetto a quanto accade altrove.

LO SPAZIO BIANCO

Una grossa particolarità del fumetto, massicciamente importante per questo medium più che per qualunque altro, è che richiede una partecipazione attiva da parte del lettore. Chi legge fumetti, infatti, è chiamato dal narratore a "riempire" con l'immaginazione i cosiddetti margini, ovvero gli spazi bianchi tra vignetta e vignetta, tra striscia e striscia. Perché? Perché ogni vignetta può rappresentare un singolo istante di un'azione, di un momento o di una situazione. La vignetta successiva ne rappresenterà uno diverso, successivo; e capire quel che succede tra un momento e l'altro spetta all'immaginazione del lettore e della lettrice. Gli spazi tra le vignette ospitano molta della magia e del mistero del fumetto: nel limbo del margine, l'immaginazione umana prende due immagini separate e le trasforma in una singola idea. Il ruolo del lettore è fondamentale: la partecipazione è una forza potente in qualsiasi medium, ma mentre i film sfruttano l'immaginazione del pubblico per situazioni occasionali, il fumetto la utilizza molto più spesso! La transizione tra una vignetta e l'altra è alla base della sintesi narrativa del fumetto e ha un nome specifico: closure. Esistono tantissimi tipi di closure: il messaggio trasmesso al lettore può cambiare a seconda di quali e quanti elementi si sceglie di giustapporre, ovvero di mettere in sequenza, e in che modo. La closure volontaria e intenzionale del lettore è il mezzo principale del fumetto per simulare tempo e spazio.

Per approfondire il tema della *closure* scarica la scheda della Masterclass **Fumetto: Generi e possibilità** che trovi su www.alucomics.it/masterclass

E ORA TOCCA A TE!

Vuoi continuare a scoprire i segreti e le tecniche per ideare e realizzare un fumetto e partecipare al concorso educativo finale "Il mio primo graphic novel"?

Riguarda i video delle Masterclass su www.alucomics.it/masterclass e libera la tua creatività!

Per le immagini:

pag. 2: © Akira Toriyama / Star Comics; © Ratigher; © Sara Pichelli / Marvel; © ZUZU / Casterman

pag. 4: © Ratigher

pag. 5: © Christophe Blain / Bao Publishing; © Rob Liefeld / Image Comics (doppia pagina dell'albo "Marvel")

pag. 6: © Ikki Ajiwara e Tetsuya Chiba / Star Comics