

L'IDEA E LA STORIA

COME NASCE E SI SVILUPPA UNA STORIA A FUMETTI

Benvenuti e benvenute al primo 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 Daniel Cuello nel corso della Masterclass ALUCOMICS "L'idea e la storia. Come si sviluppa una storia a fumetti" visionabile al link www.alucomics.it/masterclass

**“SCRIVERE È MAGIA, ACQUA DI VITA, AL PARI DI QUALSIASI ATTIVITÀ CREATIVA.
L'ACQUA È GRATIS. FORZA, BEVETE. BEVETE E DISSETATEVI.”**

Stephen King, *On writing*

È molto comune, quando si decide di mettersi in gioco scrivendo una storia - che si tratti di un romanzo, di una fiaba, di un racconto, di un'opera teatrale o cinematografica, di un fumetto o di qualunque altro genere di narrazione - desiderare di raccontare qualcosa che non è mai stato raccontato prima, distinguersi per ispirazione e originalità, regalare al mondo qualcosa che non ha mai ancora visto. È un'aspirazione del tutto comprensibile e legittima, ma che deve anche fare i conti con la realtà dei fatti: la storia dell'umanità vede sin dai suoi albori un proliferare infinito di storie su qualunque argomento esistente. È molto probabile che ciò di cui volete parlare, l'argomento che vi sta a cuore, le atmosfere che volete trasmettere siano già stati al centro del lavoro di un altro autore o di un'altra autrice.

Ma non è certo un motivo per scoraggiarsi, anzi! Dovremmo essere grati a chi prima di noi ha indagato passioni e sentimenti, inventato ambienti e personaggi, creato mondi che fanno sognare. Ogni opera letteraria può rappresentare una guida e un'ispirazione per le opere successive, specialmente quando propone modelli narrativi che possono essere replicati senza che questo produca banali imitazioni ma opere dotate di una loro personalità. È il caso per esempio del famoso viaggio dell'eroe, un modello narrativo teorizzato dallo sceneggiatore Christopher Vogler, basato su archetipi e suddiviso per tappe che portano l'eroe a completare un percorso personale dall'auto-consapevolezza parziale a quella completa.



GLI ARCHETIPI LETTERARI

Gli archetipi letterari sono modelli di comportamento, funzioni narrative che i personaggi assumono nel corso della storia. In qualunque storia, fantastica o reale che sia, ricorrono sempre relazioni e tipologie di personaggi basate su tali archetipi, primo fra tutti l'eroe con uno scopo (o una ricerca), ma anche il vecchio maestro che lo aiuta a trovare e seguire la strada giusta; il guardiano di un luogo importante; un messaggero che chiama all'avventura; una nemesi dell'eroe che tenta di fermare e distruggere l'eroe o il suo mondo. Se vuoi comprendere a fondo il concetto di archetipo letterario, un buon modo è guardare alle storie che ti piacciono e cercare di riconoscerli tutti tra i personaggi che le popolano!

LE TAPPE DEL VIAGGIO DELL'EROE

Il viaggio dell'eroe così come sviluppato da Vogler si divide in 3 atti e 12 tappe. Vediamo insieme quali sono.

PRIMO ATTO

TAPPA 1. Il mondo ordinario

Ci viene presentata la vita del nostro protagonista nel suo mondo ordinario e in questo modo capiamo che tipo è, che vita conduce e in quale ambiente vive. È quello che succede per esempio all'inizio de *Il meraviglioso Mago di OZ*, dove facciamo la conoscenza della protagonista (Dorothy) nel suo mondo ordinario, una piccola fattoria in Arkansas, prima del suo viaggio nel mondo assai meno ordinario di OZ.

TAPPA 2. La chiamata all'avventura

L'eroe, il protagonista della nostra storia, si trova davanti un problema, una sfida, un'avventura. È quello che accade per esempio quando Obi Wan Kenobi, in *Star Wars*, riceve la chiamata della principessa Leia. Questa chiamata può essere di molti tipi diversi: in una storia che parla di vendetta, la chiamata sarà probabilmente un torto subito, e in una storia d'amore sarà probabilmente l'incontro con una persona speciale. Ciò che accomuna tutte queste chiamate è che, perché l'avventura abbia inizio, non possono essere ignorate.

TAPPA 3. Il rifiuto della chiamata

Il protagonista di una storia non può essere un individuo perfetto, senza dubbi o fragilità, paure: nessun lettore si identificerebbe in un personaggio così poco realistico. È per questo che tra le tappe del suo viaggio rientra quella in cui, di fronte alla chiamata e alla paura dell'ignoto, l'eroe esita. Serve di solito un piccolo incentivo, una telefonata per esempio, o qualunque cosa faccia capire all'eroe che è meglio accettare la chiamata.

TAPPA 4. L'incontro con il mentore

Tra i rapporti più comuni in mitologia, il rapporto tra eroe e mentore può essere per esempio quello tra alunno e professore, figlio e genitore, uomo e divinità. Il compito del mentore è quello di spronare l'eroe all'avventura verso l'ignoto, ma si ferma lì: il mentore può solo invogliare l'eroe ad andare avanti e non accompagnarlo nell'avventura, anche perché talvolta l'avventura non è che un percorso in sé stessi.

TAPPA 5. Il superamento della prima soglia

Una volta deciso di intraprendere l'avventura, l'eroe-protagonista lascia il suo mondo ordinario per entrare in un mondo straordinario: l'avventura inizia, non si può più tornare indietro. Dorothy che si avvia sul sentiero di mattoncini rossi ne *Il fantastico mondo di OZ* ne è un esempio.



SECONDO ATTO

TAPPA 6. Prove, alleati, nemici

L'eroe inizia a conoscere il mondo straordinario in cui è entrato: lo fa facendosi nemici, trovando alleati, superando delle prove.

TAPPA 7. L'avvicinamento alla caverna più profonda

La settima tappa del viaggio è il primo contatto dell'eroe con il pericolo: lo studia, lo valuta e cerca di individuare il modo migliore per affrontarlo.

TAPPA 8. La prova centrale

Questo è il punto in cui l'eroe tocca il fondo e si ritrova a dover fronteggiare la sua più grande paura, a considerare la possibilità di arrendersi: è il momento in cui il lettore o il pubblico si chiede se ce la farà. Ma toccare il fondo è necessario per poter risalire.

TAPPA 9. La ricompensa

Il protagonista-eroe ottiene la sua ricompensa per aver affrontato il pericolo: risolve il suo conflitto interiore e acquisisce la capacità di comprendere meglio se stesso e le persone.

TAPPA 10. La via del ritorno

L'eroe di avvia sulla strada del ritorno, ma non è semplice: il cattivo o in generale il pericolo che ha sconfitto farà di tutto per prendersi la sua rivincita. L'eroe dovrà fare tutto ciò che è in suo potere per poter fare ritorno al suo mondo ordinario.

TERZO ATTO

TAPPA 11. La resurrezione

Dopo l'avventura che lo ha trasformato, l'eroe rinasce a vita nuova.

TAPPA 12. Il ritorno con l'elisir

L'eroe torna nel mondo ordinario portando con sé qualcosa che simboleggi la nuova consapevolezza acquisita: il suo percorso lo ha cambiato, e ciò che porta con sé rappresenta questo cambiamento

FACCIAMOCI DUE DOMANDE

Il modello narrativo che adottiamo per raccontare la nostra storia può essere perciò simile o addirittura uguale a quelli alla base di tante altre storie: ciò che differenzia la nostra opera da quella di chiunque altro è il modo in cui la raccontiamo, che ha necessariamente a che fare con la nostra fantasia, le nostre intenzioni e gli obiettivi che vogliamo raggiungere, con il filtro unico e speciale della nostra sensibilità. Per procedere con sicurezza nella stesura potrà essere utile porsi due domande fondamentali.

Cosa vogliamo raccontare? Il modo più efficace per avere padronanza dell'argomento narrato e risultare credibili al lettore è partire da ciò che si conosce, da quello che abbiamo a cuore, dal nostro vissuto. Non importa che sia un evento felice o drammatico, un aneddoto divertente o tragico, un'ambientazione famosa o sconosciuta. L'importante è interessarsene, conoscerla, sentirla vicina! Questo non significa che dobbiamo renderci necessariamente protagonisti della nostra storia: possiamo anche affidare il nostro punto di vista a un personaggio, reale o inventato che sia.

Perché vogliamo raccontarlo? La motivazione è un potente motore della narrazione. Solo se ci teniamo davvero a raccontare una storia potremo scriverne una che punti dritto al cuore e alla mente del pubblico. Per esempio nel caso del fumettista Daniel Cuello, voce della prima Masterclass ALUCOMICS a cui fa riferimento questa scheda, la motivazione che lo ha spinto a scrivere il suo libro *Residenza Arcadia* ha a che fare con il suo desiderio di rappresentare una categoria sociale spesso snobbata: quella degli anziani. E questo non solo perché gli piace disegnarli, ma anche per denunciare l'esclusione sociale spesso vissuta dalle persone nella terza età. Trovando ingiusta tale esclusione, Cuello decide di restituire centralità agli anziani rendendoli protagonisti di uno dei suoi più amati libri a fumetti.



LA COERENZA NARRATIVA

Ogni storia ha le sue regole interne: creare un mondo narrativo significa costruire un universo verosimile. Questo non significa che debba rappresentare necessariamente un contesto reale: questo principio vale per qualsiasi genere e qualsiasi ambientazione. Qualunque mondo narrativo, che sia aderente alla realtà che viviamo o ambientato in una realtà fantastica, deve essere regolato da norme interne che vanno rispettate per tutta la durata della storia.

Facciamo un esempio: se decidiamo di raccontare la vita di una donna ordinaria, non possiamo certo attribuirle di punto in bianco dei superpoteri senza aver "preparato" in qualche modo questo colpo di scena. Questo non significa che non possiamo sorprendere chi legge, ma solo che dobbiamo farlo nel modo giusto, accompagnandolo attraverso la narrazione verso ciò che abbiamo in serbo per lui (o lei).

In un'opera coerente, tutto deve avere una giustificazione: una donna ordinaria non si sveglia semplicemente con dei superpoteri. Se accade, deve esserci un motivo, e il pubblico deve esserne messo a parte.

C'È COERENZA NELLA FANTASIA

Come abbiamo già accennato, la coerenza narrativa non è necessaria soltanto nelle opere letterarie improntate al realismo: anzi, probabilmente più è irrealista l'universo descritto, maggiore deve essere la sua coerenza interna, poiché il "fantastico" funziona meglio se ciò che vi fa da contorno è verosimile. Ogni mondo narrativo è soggetto a delle regole, e perché sia coerente – ovvero le rispetti in ogni aspetto, dall'inizio alla fine della storia – è sempre meglio annotarsele. Vogliamo ambientare la nostra storia in un ambiente uguale al nostro? Nessun problema, ma di sicuro dovremo documentarci negli ambiti che non conosciamo per mantenere questo realismo. Vogliamo ambientare invece la nostra storia in un mondo "magico"? Allora sarà fondamentale fissare le regole che vi vigono e rispettarle in ogni punto dell'opera per garantire una coerenza interna.

Immaginiamo di essere all'opera su una storia ambientata su un pianeta dove la temperatura media è -20° . Gli abitanti devono proteggersi costantemente dal freddo. Possiamo inserire un personaggio vestito in canotta e bermuda? La risposta è no, a meno che tra le caratteristiche che fissiamo per il nostro mondo di invenzione non ce ne sia una che riguardi la presenza di individui che, ad esempio, si sono geneticamente evoluti per l'autotermoregolazione.

DOCUMENTARSI, DOCUMENTARSI, DOCUMENTARSI

La fase di documentazione è fondamentale per la scrittura di un'opera narrativamente coerente: chi scrive ha il dovere di documentarsi meglio che può su ciò che racconta, se vuole rappresentare un mondo che risulti verosimile a chi legge. Vogliamo raccontare una storia ambientata in un paesino di provincia dell'Italia meridionale negli anni Sessanta? Allora dobbiamo necessariamente documentarci com'era lì la vita all'epoca; tenere presente cosa succedeva in quel momento dal punto di vista politico, sociale, economico; e naturalmente fare attenzione a non inserire elementi discrepanti. Se la storia è ambientata nel 1969, il protagonista non potrà certo guidare un'auto messa in produzione nel 1975! E per poterlo sapere, dobbiamo documentarci.

INCREDIBILI PERSONAGGI CREDIBILI

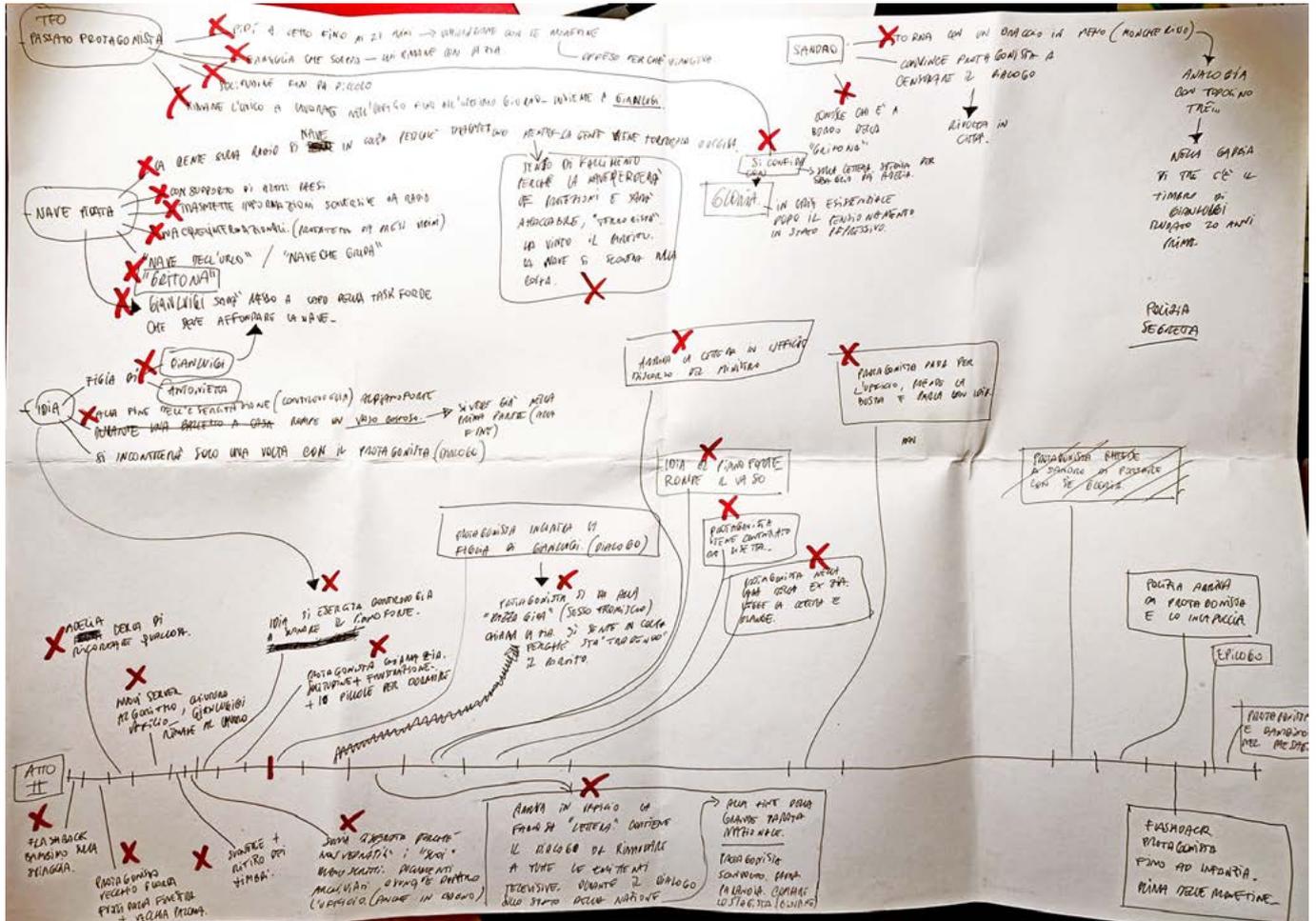
Un'opera letteraria deve risultare credibile in ogni aspetto, non solo nelle ambientazioni e nel mondo rappresentato. Anche i personaggi, per poter risultare credibili, devono essere coerenti con se stessi. Per questo dovranno comportarsi nel rispetto della personalità che ci immaginiamo per loro, del passato che inventiamo per loro, dei desideri e delle intenzioni che gli attribuiamo, e anche delle loro caratteristiche fisiche. Nel caso per esempio di *Residenza Arcadia*, che vede protagonisti degli anziani, Daniel Cuello ha studiato bene come

rappresentare i loro movimenti: una persona anziana si muove diversamente da una persona giovane, e un novantacinquenne difficilmente potrebbe correre la maratona di New York!



LA LINEA TEMPORALE

Una volta capito cosa vogliamo raccontare, perché vogliamo raccontarlo e come vogliamo farlo, un'azione efficace per procedere nella scrittura nella nostra storia consiste nella costruzione di una linea temporale degli eventi, ovvero uno schema all'interno del quale fissare i vari step del racconto secondo l'ordine di apparizione. Questo ci serve a tenere sempre presente lo sviluppo narrativo della storia, a evitare "buchi" nel racconto e ad assicurarci che nulla di ciò che raccontiamo rimanga sospeso o irrisolto. Avere una linea temporale della nostra opera è come avere a disposizione una mappa dettagliata del percorso da intraprendere in un lungo viaggio: ci impedisce di smarrirci. In un'opera presente, passato e futuro possono mescolarsi, nessuna storia deve per forza procedere in modo strettamente cronologico: ma perché la narrazione non risulti oscura o confusa è necessario che l'alternarsi di piani temporali sia risolto e coerente. Non vogliamo certo che i lettori facciano fatica a seguire il racconto, vero?



SCENEGGIATURA E STORYBOARD

Ora che la linea temporale ci fornisce un quadro generale di come si sviluppa la nostra storia, possiamo passare ai passi successivi della creazione di un'opera a fumetti: la sceneggiatura e lo storyboard!

La sceneggiatura di un fumetto può essere paragonata al libretto di istruzioni o, meglio ancora, a un copione cinematografico. Essa contiene tutte le indicazioni necessarie per dare rappresentazione grafica alla storia che abbiamo immaginato. Vignetta per vignetta, striscia per striscia, tavola per tavola, la sceneggiatura racconta cosa va rappresentato nel fumetto e come: se la scena rappresentata avviene all'aperto o al chiuso, che ore sono, che luce c'è, qual è l'ambientazione rappresentata, chi sono i protagonisti che la popolano e quali azioni compiono. La sceneggiatura è l'ossatura stessa della storia a fumetti, senza la quale essa non esisterebbe.

Alla sceneggiatura segue lo storyboard, ovvero il modo in cui lo sceneggiatore riesce a rendersi concretamente conto degli spazi e degli ingombri che caratterizzeranno la sua storia a fumetti. 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. L'obiettivo fondamentale di stendere uno storyboard è fissare i giusti "ingombri" non solo del disegno, ma anche dei balloon: non dimentichiamoci infatti che nel fumetto il testo occupa dello spazio esattamente come può farlo un oggetto o un personaggio rappresentato, ed è perciò utilissimo sapere prima di procedere al disegno delle tavole definitive quanto ingombrerà all'interno di ogni singola vignetta in cui compare.

MERCEDES / DANIEL CUELLO / BAO PUBLISHING

STORYBOARD



DEFINITIVO



Per approfondire il significato di termini di ambito fumettistico come "tavola", "vignetta" e tanti altri, scarica la scheda didattica "Dalla sceneggiatura al disegno" presente, insieme a tutte le altre schede didattiche dell'edizione 2022/2023 di ALUCOMICS, all'indirizzo www.alucomics.it/masterclass

CARO EDITORE TI SCRIVO

Avere chiara la propria storia nella testa non basta per poterla proporre a un editore per la pubblicazione: per farlo è necessario preparare un soggetto, ovvero un riassunto, dettagliato ma non prolisso, di ciò che accade nella nostra storia, di come intendiamo raccontarlo e soprattutto di qual è il mood della nostra opera: è drammatica, ironica, romantica, tragicomica? Il soggetto serve a fornire all'editore un'idea quanto più precisa possibile dell'opera che vogliamo realizzare (o che abbiamo già realizzato) in modo che possa valutare il suo interesse a pubblicarla all'interno del suo catalogo. Naturalmente più accattivante e fedele al contenuto dell'opera è il materiale che presentiamo all'editore e maggiori sono le probabilità che prenda in considerazione di pubblicarla. Per questo può essere una buona idea accompagnare il soggetto con uno studio dei personaggi principali e magari delle ambientazioni.

LE BUONE MANIERE / DANIEL CUELLO / BAO PUBLISHING

STORYBOARD



DEFINITIVO



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!

