

DALLA SCENEGGIATURA AL DISEGNO

PICCOLA GRAMMATICA DI LETTERATURA DISEGNATA

Benvenuti e benvenute al secondo appuntamento con le schede di approfondimento offerte da **ALUCOMICS**, il percorso educativo promosso 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 alla base delle professioni del fumetto e applicarli nella realizzazione di una storia a strisce con cui partecipare a uno speciale concorso educativo finale, **Welcome to Bauxity!**

Scopri tutti i dettagli dell'iniziativa su www.alucomics.it e su www.scuola.net: il COMICON 2023 ti aspetta!

Questa scheda didattica raccoglie **i contenuti sul fumetto trasmessi da Teresa Radice e Stefano Turconi nel corso della Masterclass ALUCOMICS "Dalla sceneggiatura al fumetto"** visionabile al link

www.alucomics.it/masterclass

LE PROFESSIONI DEL FUMETTO

Chi sogna di diventare un fumettista non sempre sa che, per lavorare come "autore unico", sono necessarie competenze relative ad almeno due professioni di base: quella dello sceneggiatore e quella del disegnatore. Questo perché una storia a fumetti è prima di tutto una storia e ogni storia, per essere davvero buona, dev'essere scritta da un buon "raccontastorie".

Nella creazione dell'opera il fumettista può riunire in sé queste due professionalità; oppure l'opera può essere il frutto del lavoro di due diversi professionisti, il disegnatore e lo sceneggiatore. Ma mentre probabilmente riusciamo a immaginarci un po' meglio la professione del primo, quella del secondo rimane per molti oscura.

COSA SIGNIFICA SCENEGGIARE UN FUMETTO?

La sceneggiatura di un fumetto può essere paragonata al libretto di istruzioni o, meglio ancora, a un copione cinematografica. Attraverso di essa, lo sceneggiatore dà al disegnatore tutte le indicazioni necessarie per dare rappresentazione grafica alla storia che ha immaginato. Vignetta per vignetta, striscia per striscia, tavola per tavola, la sceneggiatura racconta al disegnatore 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.

GLOSSARIO FUMETTISTICO

Prima di entrare nel merito del lavoro che porta dalla sceneggiatura al fumetto, ecco una breve lista di termini basilari che è utile conoscere per avvicinarsi ai mestieri della cosiddetta Nona Arte.





LA TAVOLA

La tavola è la singola pagina di fumetto, ovvero ognuna delle due facciate che compongono un foglio. Il fumetto completo è perciò composto di una serie di tavole ordinate in modo sequenziale.

LA GABBIA

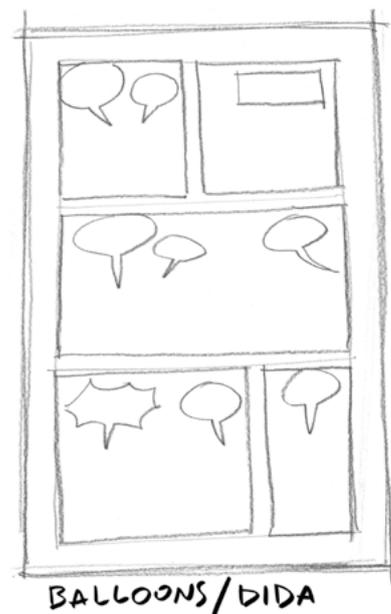
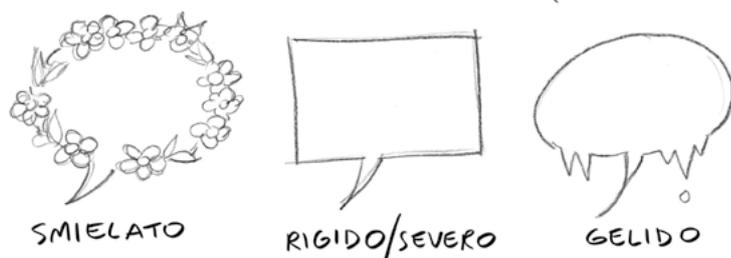
La gabbia è la squadratura della pagina: l'area identificata per "contenere" la parte disegnata della tavola. Si può utilizzare una gabbia rigida, ovvero non uscire mai con il disegno dalla squadratura decisa a priori, oppure una gabbia libera, uscendo dalla gabbia quando la narrazione lo richiede. È il caso per esempio delle cosiddette splash page, nelle quali il disegno esce dall'area delimitata e invade l'intera pagina.

LE STRISCE

Ogni tavola a fumetti è divisa in strisce. Il numero di strisce varia a seconda delle dimensioni della tavola e di come verrà stampata: Topolino e i fumetti Bonelli, per esempio, hanno un formato abbastanza piccolo e perciò ne ospitano tre per ogni tavola; ma un fumetto come Asterix, che viene stampato in un formato più grande, ne può ospitare 4. Le strisce hanno tradizionalmente un orientamento orizzontale, ma anche in questo caso tanto dipende dall'utilizzo di una gabbia rigida o libera. In una gabbia rigida, l'orientamento delle strisce rimane lo stesso per tutto il fumetto; in una gabbia libera, invece, anche l'orientamento delle strisce può variare a seconda delle necessità. Se per esempio vogliamo rappresentare nella nostra tavola un alto grattacielo, avremo bisogno di "spezzare" l'andamento orizzontale delle strisce e inserirne una a orientamento verticale che possa contenere il grattacielo in tutta la sua altezza. Il risultato sarà una tavola meno regolare e più moscia.

LE VIGNETTE

Le vignette sono i "quadri" ricavati all'interno delle strisce e ognuna di esse ha il compito di rappresentare qualcosa - un soggetto, un oggetto, un ambiente, un'azione - che contribuisca a raccontare la storia. Nella conformazione classica da tre strisce di cui abbiamo appena parlato, ogni striscia è divisa in due vignette, per un totale di sei vignette per tavola. Ma anche in questo caso, tanto dipende dalla dimensione del fumetto e dalla conformazione della tavola a gabbia libera o rigida: una tavola può avere più (o meno) di tre strisce, e ogni striscia può ospitare più (o meno) di due vignette. Inoltre le vignette possono avere un orientamento orizzontale, verticale o anche diagonale.



I BALLOON

I balloon sono elementi iconici della Nona Arte, e sono le "nuvolette" deputate a contenere le battute, i pensieri e i dialoghi dei protagonisti del fumetto. Solitamente dotate di una "pipetta", ovvero di una codina direzionata verso il personaggio a cui appartiene la battuta di testo che contengono, queste nuvolette possono avere dimensioni diverse a seconda della quantità di testo che devono ospitare ma anche forme diverse. La forma dei balloon infatti può aiutare tantissimo il lettore a comprendere la natura del testo in essi contenuti. Vediamo come.

Il balloon classico: la nuvoletta regolare che siamo abituati a vedere: forma rotonda o ovale, contorni netti. Questo tipo di balloon ha una valenza neutra, e non dà particolari indicazioni rispetto al testo che contiene.

Il balloon di pensiero: la nuvoletta utilizzata per riportare i pensieri dei protagonisti non è dotata della classica pipetta, ma di tre nuvolette minuscole che "puntano" verso il personaggio pensante. Grazie a questo escamotage grafico, il lettore capisce che il personaggio non sta dicendo ad alta voce le parole scritte all'interno del balloon, ma le sta solo pensando.

Il balloon sottovoce: se vogliamo far sussurrare uno dei nostri personaggi abbiamo due possibilità. Possiamo utilizzare un balloon a linea tratteggiata, oppure utilizzare un ballon classico ma all'interno del quale il testo è scritto in corpo minuscolo. Entrambe alle opzioni comunicheranno al lettore che il personaggio sta parlando a voce molto bassa.

Il balloon urlato: se un personaggio si arrabbia e urla esiste il balloon perfetto per rappresentarlo: il balloon urlato, a picchi frastagliati, suggerisce subito l'urlo!

Il balloon imprecante: molto utilizzato nel fumetto umoristico, è il tipo di balloon che va utilizzato per riportare imprecazioni dei personaggi senza dover ricorrere alle parolacce. Basta fare ricorso al balloon urlato e riempirlo di simboli grafici rappresentanti imprecazioni: teschi, fulmini, dinamite, bombe e pugni chiusi sono solo alcune delle possibilità per suggerire rabbia, sgomento e frustrazione.

Il balloon tecnologico: come rendere a fumetti l'audio proveniente da una radio, da uno stereo, da una televisione? Basta utilizzare il balloon adatto: per tutto quel che riguarda la tecnologia si può interrompere con delle zigrinature un balloon a linea dritta.

Il balloon smielato: la battuta smielata di un personaggio può essere ulteriormente evidenziata ed enfatizzata nella sua sdolcinatezza con un balloon che richiami elementi dolci e delicati, come quello qui mostrato circondato da fiori.

Il balloon quadrato: una battuta di testo in un balloon quadrato o comunque spigoloso suggerisce una certa durezza di carattere per il personaggio a cui è attribuita. Per esempio, per due signore che si detestano vicendevolmente e sono costrette a salutarsi, la scelta del balloon quadrato sarebbe perfetta perché suggerirebbe istantaneamente la freddezza dello scambio tra le due.

LE DIDASCALIE

spesso utilizzate per dare indicazioni di tempo o di spazio (“Il giorno dopo...”, “Nel frattempo...”, “Poco distante...”), le didascalie sono testi la cui funzione è esplicitare un’informazione, un dettaglio, un concetto rispetto a qualcosa. Non tutti le usano: alcuni autori e disegnatori preferiscono mostrare tempo e spazio attraverso le immagini piuttosto che raccontarli con le parole.

Per esempio, di fronte alla necessità di raccontare a fumetti la giornata di un personaggio dalle 8 alle 20, possiamo decidere di utilizzare le didascalie (“Alle 8...”, “Alle 16...”, “E infine, alle 20...”) o comunicare il passare delle ore rendendo visivamente il trasformarsi della luce naturale durante la giornata.

LO STORYBOARD

C’è un modo per lo sceneggiatore di rendersi concretamente conto degli spazi e degli ingombri che caratterizzeranno la sua 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 che voglia tenere incollato il suo lettore 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 di quinta che incombe sulla scena: qualunque cosa possa invogliare chi legge a proseguire.

LA SCENEGGIATURA: IL COPIONE DEL FUMETTO

RACCONTARE LE IMMAGINI A PAROLE

Proprio come agli attori di cinema o teatro serve un copione per imparare la propria parte a memoria, così ai disegnatori serve un copione da seguire per raccontare una storia. E quel copione, ovvero la sceneggiatura, è opera dell’autore.

Nella sua sceneggiatura, l’autore deve esplicitare ogni dettaglio di ciò che vorrebbe vedere rappresentato nel fumetto, in modo da fornire al disegnatore le informazioni più chiare possibili. In che ambientazione si trovano i personaggi? Siamo all’aperto o al chiuso? Che ora del giorno è? Che tempo fa? Come sono collocati i personaggi nell’ambiente? Interagiscono tra loro? Se sì, in che modo?

Ricordiamoci che il fumetto racconta anche per immagini: tanti dettagli mostrati “parlano da soli”, senza che ci sia il bisogno di specificarli attraverso del testo. Per esempio, se decidiamo di mostrare un personaggio sotto il sole a picco e con la propria ombra che si staglia netta a terra, questo renderà evidente che l’azione narrata avviene attorno al mezzogiorno: non abbiamo bisogno di dire “Era mezzogiorno in punto”, magari con una didascalia, perché l’immagine parla da sola.

TAVOLA 10**10/1**

Mattino presto, porto. Tess, di spalle, vestita meglio che può, arriva in vista del THE ANCIENT MARINER PUB & INN, la locanda in cui scopriremo alloggiare Yasser.

10/2

PP di Tess che stringe le labbra e magari si stringe nello scialle, radunando il coraggio.

10/3

Poco dopo: parla con l'uomo al bancone.

10/4

Questi le indica qualcuno FC.

10/5

Ecco Yasser, in primo piano, fare colazione da solo a un tavolino (ma c'è anche un'altra sedia/poltroncina disponibile). In secondo piano, Tess, al bancone, si volta a guardarlo, seguendo la direzione dello sguardo dell'uomo al bancone.

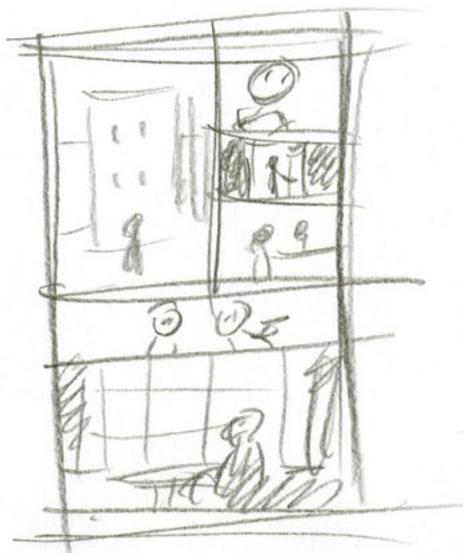


TAVOLA 11

11/1

Yasser sta appoggiando la tazza del tè, quando una voce lo chiama delicatamente da FC.

VOCE DA FC: CAPITANO ALLALI?

11/2

Lui alza lo sguardo e si trova davanti Tess, apparentemente impacciata.

YASSER: ?

TESS: I-IO... SONO MORTIFICATA PER IL DISTURBO, MA... ECCO...

11/3

PPP di Tess, accorata.

TESS: ... AVREI DAVVERO BISOGNO DI PARLARVI.

11/4

PPP di Yasser, colpito.

11/5

Le fa cenno di accomodarsi, lei sembra imbarazzata, ma lui è un vero signore.

YASSER: ACCOMODATEVI, VI PREGO.

TESS: NON VOGLIO PORTARVI VIA TROPPO TEMPO, SO CHE SIETE...

YASSER 2: COSA VI FACCIU PORTARE? VA BENE UN TÈ?

11/6

Tess si accomoda, abbassando lo sguardo, pudica, con un sorriso. Intanto Yasser si rivolge all'uomo dietro il bancone.

TESS: VA BENISSIMO.

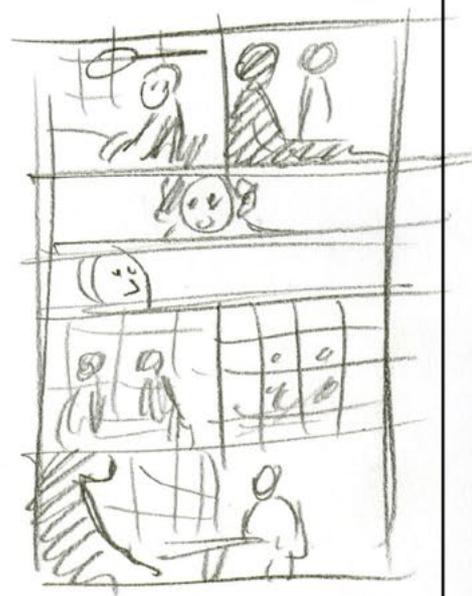
YASSER: JONES!

JONES: VENGO SUBITO, SIGNORE!

11/7

Yasser sorride incoraggiante a Tess, dedicandole tutta la sua attenzione.

YASSER: VI ASCOLTO.



PUNTARE ALL'ESSENZIALE

La sceneggiatura descrive, tra le altre cose, le azioni compiute dai personaggi all'interno delle vignette. Perciò chi la scrive deve premurarsi di specificare, vignetta per vignetta, chi c'è in scena (ed eventualmente fuori scena) e cosa sta facendo. Di solito, per non creare confusione, si inserisce una sola azione per vignetta: questo perché nella scrittura di un fumetto è sempre meglio puntare all'essenziale che affastellare troppi input diversi che potrebbero complicare l'esperienza di lettura.

CHE SUONO FA IL FUMETTO?

Questo non significa che nella vignetta possa succedere soltanto una cosa, ma che l'azione che vediamo rappresentata è una sola. Spesso infatti fuori dalla vignetta succedono altre cose, e il lettore può capirlo per esempio dai rumori che tali cose producono: magari fuori dalla vignetta c'è qualcuno che fa cadere una sedia, o che rompe un vetro. Per rendere questi rumori utilizziamo un altro piccolo ingrediente della sceneggiatura: le onomatopee, delle paroline che imitano i suoni. Una moneta che cade può fare "ting", un vetro rotto "crash" e così via.



I DIALOGHI

Oltre a descrivere il contenuto della vignetta al disegnatore, lo sceneggiatore deve naturalmente scrivere anche i dialoghi che intende attribuire ai propri personaggi. Poiché i balloon offrono uno spazio limitato, è bene che le battute di testo siano sempre agili e leggere. Se lo sceneggiatore indica una frase troppo lunga il disegnatore (o il letterista, colui che inserisce i testi nei fumetti) sarà costretto a scriverla a caratteri molto piccoli per farcela stare tutta all'interno nel balloon. Ma questo nel fumetto è problematico: il corpo del testo viene rimpicciolito solo quando si vuole suggerire che si stia parlando a bassa voce. Meglio perciò prevedere testi adatti per lunghezza ai balloon che li ospiteranno.

I dialoghi hanno una doppia funzione: quella di far chiacchierare tra loro i personaggi ma anche quella narrativa per il lettore, perché gli raccontano ciò che sta succedendo e chi sta dicendo cosa. Perciò è evidente che hanno un ruolo importantissimo nel racconto.

NARRAZIONE PER IMMAGINI

Nel fumetto però non sono solo i dialoghi e le didascalie a parlare al lettore. Molte delle informazioni passano anche dalle immagini rappresentate! È per questo che del fumetto si parla anche come "narrazione per immagini". Se voglio trasmettere al lettore che il mio personaggio è perplesso o pensieroso, non avrò bisogno di fargli dire una battuta del tipo: "Questa situazione non mi torna...": mi basterà rappresentarlo con la fronte corrugata, magari una mano alzata a grattarsi la testa. Come abbiamo ormai imparato, il fumetto è un mezzo che comunica attraverso un doppio canale: in esso, parole e immagini evocano, intrecciandosi, mondi fantastici e avventure sempre nuove.

LE INQUADRATURE

All'interno della sua sceneggiatura l'autore può indicare al disegnatore, vignetta per vignetta, che tipo di inquadrature si immagina per la sua scena. Esattamente come un regista per il cinema, lo sceneggiatore propone così la sua visione registica a chi è incaricato di rappresentare la storia. Ecco un elenco delle principali inquadrature utilizzate nel fumetto.



PRIMO PIANO PROSPETTICO: il primo piano prospettico presenta un personaggio in primo piano e un altro in secondo piano.

DETTAGLIO: uno zoom deciso su un particolare della scena.

PPP: ovvero Primissimo Piano. Può essere del viso, di una mano, di un oggetto.

PP: Primo Piano, un viso nella sua interezza.

MB: Mezzo Busto, quando il personaggio è inquadrato dalla vita in su.

PA: Piano Americano. È una definizione che deriva dal cinema western. Nei film western, infatti, c'era la necessità di inquadrare i personaggi abbastanza da mostrare le pistole che portavano sui fianchi, perciò nel piano americano l'inquadratura arriva fino alle ginocchia.

CM: Campo Medio o totale, ovvero dove vediamo la scena nel suo complesso ma ancora abbastanza vicina.

CL: con il Campo Lungo ci allontaniamo dalla scena, aprendo l'inquadratura.

CLL: nel Campo Lunghissimo l'inquadratura è ancora più aperta, e il soggetto principale della scena si allontana ulteriormente.

CAMPO/CONTROCAMPO: è un cambio di inquadratura che porta da una vignetta all'altra, spostandosi da un opposto all'altro della scena. In un confronto tra i due pistoleri, per esempio, possiamo inquadrare la scena prima da un punto alle spalle del personaggio e poi dal punto esattamente opposto, alle spalle dell'altro personaggio.

PERSONAGGIO DI QUINTA/SILHOUETTE:

proprio come nel teatro, anche nel fumetto per dare profondità a un'immagine si usano le quinte, ovvero si rende la profondità del campo inquadrato inserendo elementi in prospettiva. Le quinte sono utili, per esempio, per rappresentare dei paesaggi ampi: con un albero in primo piano, una casa in secondo piano, una collina in terzo piano, una collina ancora più lontana in quarto piano è possibile "sfondare" l'immagine, ovvero renderne l'ampiezza e la profondità. Le quinte possono avere anche una valenza narrativa: una silhouette scura alle spalle di un personaggio, per esempio, trasmette la sensazione di un pericolo imminente. La scelta delle inquadrature, infine, non è una questione solo meccanica. Le scelte registiche di un autore o di un fumettista sono guidate da un'intenzione narrativa: chi vuole raccontare l'emozione forte di un personaggio non utilizzerà certamente un campo lungo, dove il personaggio sarebbe difficile da vedere, ma si soffermerà sul suo volto con un primo o un primissimo piano. Se invece l'obiettivo è rappresentare l'ambiente in cui avviene l'azione, è più logico scegliere un campo medio, un campo lungo o un campo lunghissimo, a seconda di quanto è necessario allontanare l'inquadratura per mostrare l'intero ambiente o l'azione.



E ORA SI DISEGNA!

LE TAVOLE ROUGH

Una volta pronta la sceneggiatura la palla passa al disegnatore, che dovrà tradurla in immagini. È consigliabile iniziare da una "brutta" delle tavole, ovvero una bozza su un normale foglio di carta dove procedere a squadrare la tavola - per delimitare la gabbia - e disegnare a matita tutto ciò che avviene all'interno di essa. Questa bozza viene anche chiamata *rough*, ovvero "rozza", perché serve al disegnatore principalmente come riferimento per disegnare poi la tavola definitiva. Il consiglio è fare queste brutte velocemente, usando la gomma il meno possibile,

anzi disegnando sopra gli errori. È perfettamente normale che delle tavole *rough* siano sporche. In questa prima fase è anche raccomandabile fare una prima prova di inserimento dei testi all'interno dei balloon, per capire se le nuvolette sono delle dimensioni giuste per accoglierli.

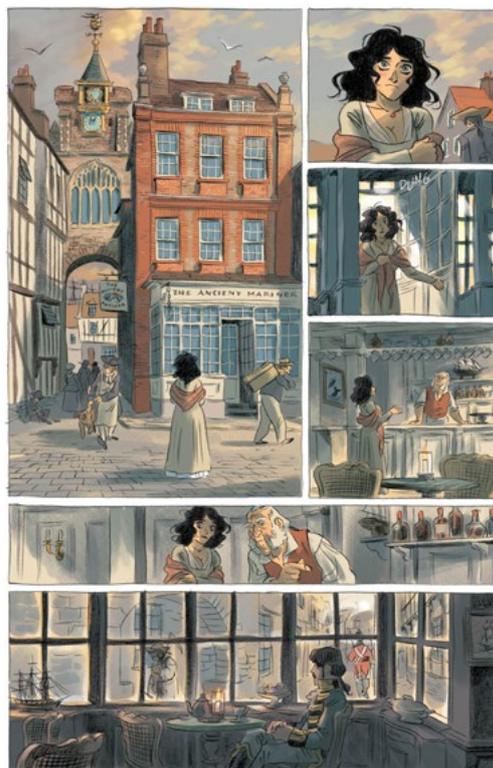
RIPULIRE: IL CLEAN UP

Naturalmente il passaggio successivo alla bozza è la "bella", ovvero il *clean up*. Durante il *clean up* il *rough* viene sistemato sopra un tavolo luminoso, ovvero un piano di plexiglass retroilluminato dai neon, e a esso va sovrapposto un cartoncino pulito. La luce del tavolo luminoso evidenzierà in trasparenza le linee tracciate a matita sul *rough*, che potranno così essere ripassate con ordine e pulizia sul foglio di bella.





11



12

COLORARE: LA LUCE RACCONTA

Una volta finite le tavole di bella arriva il momento di colorarle. Ci sono mille modi di utilizzare il colore: l'importante è scegliere quello che riteniamo più adatto a comunicare le atmosfere della nostra storia. Che si scelga di colorare in modo analogico o digitale, l'importante è ragionare, anche per il colore, in funzione della narrazione: con il colore si può sottolineare l'aspetto realistico di una scena o le atmosfere oniriche di un sogno, si può sottolineare la drammaticità di un momento o l'estasi di un altro. Il consiglio migliore in questo caso è di ispirarsi ai propri fumettisti preferiti: c'è sempre da imparare! Ma colorando bisogna ragionare anche in termini di logica: se per esempio voglio rappresentare una certa luce, dovrò decidere da dove arriva, in che direzione proietta e di conseguenza dove saranno proiettate le ombre.

FUMETTISTI: I TRUCCHI DEL MESTIERE

LEGGIBILITÀ DELL'IMMAGINE

Quando abbiamo il dubbio che un personaggio appena disegnato possa risultare poco chiaro nei movimenti e nelle intenzioni, un buon sistema per modificarlo correttamente è immaginarselo "in silhouette" (di questo argomento ha parlato anche Alessandro Baronciani durante la Masterclass "Fumetto: generi e possibilità" visionabile al link www.alucomics.it/Masterclass). Se un personaggio funziona anche "in silhouette", ovvero se si capisce cosa sta facendo anche quando non è dettagliato ma è solo una sagoma, allora significa che lo abbiamo rappresentato nel modo giusto.



FIGURE TANGENTI



FIGURE TANGENTI

Quando all'interno della stessa vignetta dobbiamo inserire due personaggi, uno in primo piano e l'altro in secondo piano, è importante ricordarsi di non disegnare mai le due figure tangenti. Il personaggio in primo piano deve essere sempre leggermente sovrapposto a quello in secondo piano: in questo modo suggeriremo la profondità della scena.

PERSONAGGI NELLO SPAZIO

Per disegnare dei personaggi all'interno di uno spazio come può essere per esempio una stanza, è utile tracciare una griglia sul pavimento su cui essi do-

vrebbero poggiare. Questo trucco aiuta tantissimo a collocarli in modo che poggino tutti bene sullo stesso piano e non "galleggino". La griglia andrà poi successivamente cancellata.

LA RECITAZIONE

Quando non siamo sicuri di come rendere un'espressione o un movimento, affidiamoci al nostro riflesso: replichiamo allo specchio l'espressione o il movimento che vogliamo ricreare e usiamo la nostra immagine come riferimento per il disegno!

PERSONAGGIO NELLO SPAZIO



E ORA TOCCA A TE!

Vuoi continuare a scoprire i segreti e le tecniche per diventare fumettista e partecipare al concorso educativo finale Welcome to Bauxity?

Iscriviti alle prossime Masterclass su www.alucomics.it/masterclass e libera la tua creatività!