

SCUOLA "BOLLITORA" 4° CIRCOLO DI CARPI

SCUOLA "BUDRIONE" 4° CIRCOLO DI CARPI

a.s. 1992-93

INSEGNANTI: LIBERATI .M. FABRIZIA

BARANIO FRANCO

BELLUTI REGGIANI LORENA

CLASSI: 2° CICLO

PROGETTO DIDATTICO/IL FUMETTO

# Progetto Didattico: "Il 2° DUMPTON"

- Obiettivo Educativo: Aiutare l'allievo ad orientarsi nella realtà del suo tempo mediante:
  - l'acquisizione di codici interpretativi;
  - l'acquisizione di strumenti critici;in modo da aiutarlo a cogliere la struttura della comunicazione, considerare il fondamento della società umana.

- Obiettivi Didattici Generali:
  - 1) Rendersi conto dell'importanza che il fenomeno visivo ha assunto nella nostra civiltà.
  - 2) Sapere quali conseguenze questo fenomeno visivo determina.  
La funzione, considerare principalmente:
    - la confusione tra il fatto del reale e della finzione;
    - la massificazione dei comportamenti;
    - la strumentalizzazione delle persone.

- Obiettivi Specifici:
  - 1) Atteso alla lettura dei fenomeni visivi
  - 2) Conoscere alcune leggi generali riguardanti il codice visivo
  - 3) Conoscere ed analizzare gli elementi grammaticali del fumetto:
    - dell'analisi dei segni (semiotica)
    - alla ricerca dei contenuti e dei valori ideologici (ideologia)

- 1) Affermare il linguaggio del fumetto in modo da:
- riferire comportamenti, fatti e attività
  - incrementare la capacità di operare scelte.

Psicologia: 2) Socializzazione (all'interno e all'esterno della scuola)

3) Educazione di una mentalità critica, attiva

come:

- atteggiamento consapevole di fronte ai messaggi;
- capacità di documentarsi e di documentare;
- disponibilità a ricercare dati, a confrontare, a verificare.

- abitudine a problematizzare

4) Esercizio di alcune strategie fondamentali:

- la ricerca

- l'analisi

- la problematizzazione

- la formulazione di ipotesi

- l'autovalutazione

5) Esercizio ed incremento delle abilità fondamentali del linguaggio verbale:

- Orale: il parlare - l'ascoltare

- Scritto: il leggere - lo scrivere

6) Stimolo all'immaginazione;

alla fantasia creativa;

alla divergenza.

Attività: 1. Questionario 2. Labelling via sul quaderno del cartellone.

3. Lettura e commento.

4. Presentazione di vari fumetti: Topolino - Paperino - Braccio di ferro - Tex - La Pantera Rosa - Asterix - Silvestro - Alan Ford - Zagor - Mister No - Martin Mister - Linus - Lupo Alberto - Dylan Dog - Il giornalino di Pucci...

5. Audio ad uno scambio di fumetti.

6. Breve storia del fumetto. 7. Etimologia della parola fumetto (Problematizzazione: - Perché "fumetto"?)

8. I Generi del fumetto (classificazione da effettuare insieme):

• Fumetto d'avventura (ad es. Tex) nelle cui storie prevalgono le azioni e l'avventura che richiedono forza, coraggio, decisione.

• Fumetto comico in cui prevale affetto la comicità delle situazioni (ad es. Topolino, Braccio di Ferro).

• Fumetto nero in cui le storie suscitano terrore e raccapriccio, forse suscitando, esempio il risultato di azioni negative (Diabolik, Dylan Dog).

• Fumetto storico ove gli avvenimenti storici sono raccontati con il fumetto (E. Biagi, La Storia d'Italia).

9. Breve storia del fumetto; lettura e analisi di alcuni documenti.

Decreti ufficiali del fumetto (1995): lettura e analisi di alcuni fumetti di allora.

10. Definizione di fumetto: "Il fumetto è una struttura narrativa formata da una sequenza

progressiva di immagini, in cui si possono inserire parole e grafismi, in modo da produrre un discorso narrativo originale e riproducibile in un numero infinito di copie. 1

## \* 11 La Grammatica del fumetto:

Per comunicare, il linguaggio del fumetto utilizza una vasta gamma di "segni" e di tecniche espressive.

- La riguetta: - Proiettare all'episodio una striscia di un fumetto e chiedere agli alunni quale ogni disegno è racchiuso per una specie di cornice. Definizione: "La riguetta è un'area, spaziale, che racchiude un'azione e ciò che vi accade in un certo tempo (un istante o una successione di istanti). È come la cornice di un quadro."

Esercitazioni:

- Letture di riguetta
- Raccolta di diversi tipi di riguetta
- Modi diversi di incorniciare le riguetta (cornice tratteggiate, a zig zag, etc)
- Sequenze da ricreare.

- Formato della riguetta: Mentre al cinema il formato del film è sempre un rettangolo, nel fumetto le dimensioni variano, si allungano o si accorciano per ottenere effetti espressivi.

La scelta del formato può essere legata al contenuto: semi-grandi per battaglie, furberie ecc.; formati piccoli per dettagli o esigenze narrative).

- Esercitazioni:
- Tramite l'episodio proiezione di vari formati.
  - Ricerca da parte degli alunni del formato variando.
  - Raccolta di vari formati.

- Quantificazione: Le rigette si susseguono secondo un ritmo voluto dall'autore, inoltre si stabilisce un predefinito numero di pagine o di narrazione per storia.

- Proprietà di campo:

Esercizi: Osservare ed analizzare alcune rigette e fare notare come i personaggi sono inseriti all'interno: sfondo, primo piano...  
Raccolta di vari tipi di campo e affossione di un personaggio.

\* Campo totale (P.T.) → La figura del personaggio è inserita nell'ambiente circostante.

\* Campo lungo (P.L.) → La figura non è il centro della scena; ma l'interesse è focalizzato su un insieme o su un ambiente.

\* Campo medio (C.M.) → una porzione del panorama che serve a preparare il personaggio che successivamente appare in campo.

Il personaggio come lo spazio è diseguito; esso comunica dove la scena si svolge e le caratteristiche del territorio.

- Piani:

\* Dettaglio (D.T.): particolare del viso, corpo o di un oggetto di piccole dimensioni.

\* Primo piano (P.P.P.): volto di un personaggio che copre interamente la rigetta. Si usa per mettere in evidenza i sentimenti (pianto, gioia...)

\* Primo piano (P.P.): è usato sia nelle stesse situazioni del primo piano offrendo per evidenziare particolari del volto o di un oggetto.

\* Piccolo uso (P.P.): è il mezzo busto. È molto usato nei dialoghi, nei contesti verbali, negli accenti di carattere.

\* Piccolo americano (P.A.): prende il  $\frac{3}{4}$  superiore della figura, la taglia grosso uso fino all'altezza delle ginocchia. È molto usato ogni volta che si vogliono mettere in evidenza i meriti degli arti superiori (gumi uso arm).

\* Figura intera (F.I.): la figura umana entra direttamente nella inquadratura.

Esercizi:  
- Proiezione da disegni fissi con l'afisefio.  
- Ricerca del perché l'autore ha scelto un determinato frame.  
- Far disegnare una persona in movimento, un'attività...

• Il segno: Osservare come vari autori disegnano. In fatti ogni disegnatore ha un proprio stile del quale fanno parte la tecnica che usa (femino, femminile, a colori, in bianco e nero...), lo spessore o il segno, il modo di fare le ombre (a tratto, a macchia, a sfumatura).  
Qualunque sia lo stile dell'autore, ogni disegnatore non può fare a meno di adottare una serie di segni convenzionali universali, che mettano in risalto gli attributi dei personaggi.  
A.es.:  
- capelli tutti sfarfallati  
- occhi spalancati: stupore  
- sopracciglia marcate il corpo, diffidenza  
- labbra aggrittate: modumore, sorriso finto, occhi sfavillanti  
- sorriso con chiavi luso a nascondere i denti.  
- i feriti sta preferendo un tranello

Esercitazioni: - Ritagliare un volto e scattare il relativo stato d'animo.

- Disegnare un volto e le sue varie espressioni.

- Raccolta di segni che riguardano i movimenti e le emozioni.

• Grafici di movimento: servono a rendere il movimento, a dare l'idea che il personaggio è in azione.

Es: - un luogo è rappresentato da linee disposte lungo il percorso che compie la corsa di un personaggio o il suo scOMPORSI (rappresentato da una nuvola di parole).

• Esercitazioni grafiche.

• da Nuroletta: Esaminiamo ora quello che nella nostra lingua ha dato il nome al genere: il fumetto vero e proprio, cioè la NUROLETTA che contiene le parole, "ballo" o "in inglese". Secondo il codice internazionale, la convenzione stabilisce

- Contorno unito, "contorno del fumetto volta verso un personaggio e più particolarmente verso la sua bocca = parola pronunciata e del personaggio, di verso a voce normale o alterata.

- Contorno tratteggiato, "contorno verso la bocca di un personaggio = parola sussurrata o voce più bassa del normale.

- Contorno a spigoli acuti, "contorno più lungo e insente a zig zag o a un mezzo meccanico = voce fortemente alta un telefono, radio, televisione, alto parlante, citofono ecc.

- Contorno ondulato, "contorno con forma di bollicine, rivolta verso la testa del personaggio = espressione di un sorriso nell'indignation, fuori fessate.

- Riflessioni e impressioni segrete dell'indignation.

La voce è più essenziale della contorno stesso, perché fornisce l'informazione essenziale ("chi parla"). Quella a seconda dello stile del disegnatore, la voce o voce della forma oblunga ovale, rettilinea, rettangolare o sfiorata; il contorno tratteggiato può significare "basso", "contorno stabile" indica che fa un tale freddo che si qualche giorno di parole.

Quello in una voce si trovano più nuvole l'ordine di lettura da seguire è quello voce nostra scrittura: da sinistra a destra e dall'alto in basso.

• Esercitazioni: - Staccare alcune pagine di fumetto. Tagliare le parole, incollarle su fogli di carta. Corta le immagini e gli altri e ridare la parola alle immagini. Confronto con l'originale.

- Procedimento interno: dare le nuvolette e far vestire il disegno.  
 Quella che ha un contornone l'è come il commentatore.  
 «Ci vogliono entrambi gli elementi per capire.»

• OP P O S O P: la nuvoletta  
 ha dentro o balloon è una "sola di fiore" come se la nuvoletta fosse fiato e suono fittiziati.

All'interno della nuvoletta si trovano generalmente le parole pronunciate o scritte dai vari personaggi e collocate in un preciso ambiente spaziale - geografico (tempo + spazio e le sentite gotiche).

Esercizi:  
 - Raccolta di espressioni forti colorate.  
 - Esercizi grafici (parole) scritte in grottesco, prendenti  
 - l'immagine di come si può scrivere una parola.

• Segni grafici, suoni, metafore visualizzate, o come to fop:

Il balloon non contiene solo parole, all'interno della nuvoletta si possono trovare:

- lettere dell'alfabeto in funzione di rumori o di suoni che indicano il suono di un animale o che esprimono un sentimento forte.  
 "zzzz" per indicare che un personaggio sta russando o il volo di un insetto.

- segni grafici come parti di esclamazione o di interiezione, variamente disposti, spesso in gruppi, da notare, marcati fortemente dal suono o dal colore per indicare un momento di forte meraviglia, di stupore, di dubbio, di incertezza...

- metafore visualizzate, come la lampadina che si accende per indicare un'idea luminosa, o una sega che taglia un tronco per indicare il personaggio che uccide o le stelle che indicano il dolore (paradiso o il cielo e stelle), o una serie di teschi macchinari, esplosioni e segni confusi per indicare stati di ira, minacce, suffocazioni irrefrenabili.

Esercizi:  
 - decodifica dei vari segni grafici  
 - raccolta  
 - mescolanze di segni, suoni e metafore.

• OP ONOMATOPEE: sono un elemento tipico dei fumetti che risalta per l'esistenza di segni grafici rumori. Le onomatopee suggeriscono al lettore il rumore di un'azione o di un animale. E sono scritte con una scrittura alquanto irregolare e i caratteri usati nei dialoghi a volte si muovono, si spostano, si diffondono o si fanno piccoli o grandi. Di solito non sono incluse nelle nuvolette per sottolineare che questi rumori sono in libertà nell'atmosfera.

- Esercizi:
- Collezioni su un cartellone delle cronache con racconto e significato
  - Esercizi grafici di riflessione
  - Riproduzioni con la voce Una storia comunicata (con i rumori)
  - Giurisdizione di scene
  - Osservazioni circa quelle che presentano un affetto significativo

Le Diapascalie: Vi sono altri formalismi di testo scritto nei fumetti, oltre a quelli contenuti nelle nuvolette (di corsa o diretto), che si chiamano DIAPASCALIE. Cioè spiegazioni inserite nella parte alta della vignetta o in quella bassa / in testa o in coda

Spiega insieme le funzioni che sono:

Diapascalie narrative

- un cambiamento di tempo nell'azione  
es. "Ma quella notte..." "Una settimana dopo"
- un mutamento di luogo rispetto all'azione  
es. "Nello stesso tempo, nella sede centrale omonima di Parigi..."  
"A Hilary..."
- per ricordare ai lettori qualcosa che fosse stato dimenticato

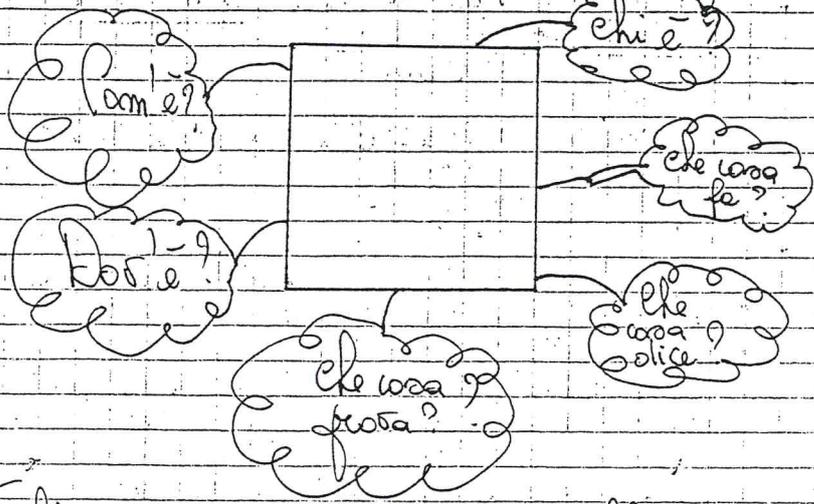
Diapascalie emozionali

- il bisogno di sottolineare uno stato d'animo del personaggio, che il disegno e il dialogo non riescono a esprimere  
es. "Lucia era commossa a fare brava per non averlo..."  
"Buck dopo un tempo dal furto: un forte groglio..."

Cartiglio: indica le sue vignette o scene contemporanee  
Es. "Frettoso..." o che è un'azione del tempo "Dopo"

- Esercizi:
- Ricerca e classificazione di diapascalie
  - Affixione di diapascalie su vignette di grande formato

• Il personaggio: Il discorso di un personaggio nasce da un'attesa di ruolo. Il personaggio si aspetta un'azione, le sue caratteristiche, un modo di essere sempre riconoscibile.



Nel definire un personaggio occorre definire:
 

- Caratteristiche fisiche
- Abitudini
- Modo di parlare
- Codice gestuale
- Espressioni del volto
- Attigliamento
- Peculiarità

Esercizi:
 

- Analisi di alcuni casi dei fumetti: affetti positivi; affetti negativi.
- Ricostruzione dell'infertilità.
- Topologia del fumetto.
- Analisi della struttura narrativa (Semiotica del fumetto)
- Schedario:
  - Titolo
  - Natura del testo o genere
  - Protagonista
  - Antagonista
  - Aiutanti
  - Spazio → studio dell'ambiente
  - Tempo
  - Azione

• Punteggio: nuclei narrativi → sit. iniziale -> svolgimento della vicenda -> risoluzione finale.
   
 (Paradossali / Par riferimenti alle moscolopia (10) della fase)

- Generalizzare una fiaba o una storia in fumetto.

• La differenza: rapporto tra continuità e discontinuità.  
(determinare il ritmo)

Esercizi: - Mostrare una pagina di fumetto con almeno 4 sequenze.

- Scegliere una vignetta, fuso a restare con la prima e l'ultima: il significato cambia?

- Dare agli alunni un fumetto (a pagina) e chiedere di trovare una sequenza da ridurre.

- Confronto tra i due diversi fumetti.

- Mostrare con l'episodio 3 vignette in sequenza e spiegare, inserendo altri disegni, come si possono inserire altre vignette (anche all'inizio) per dare il senso del movimento.

- Dare ad ogni alunno 3 vignette e chiedere di disporre almeno una in serie.

- Leggere e confrontare i due diversi fumetti.

- Tornare sulla comprensione di un fumetto.

(Il diario di Sisy)

## • Struttura di un fumetto: Schema-guida o Positivo

- Personaggi
- Luogo
- Tempo
- Situazione iniziale
- Sviluppo o fatto scatenante
- Conclusione

\* Schema sotto forma di racconto → divisione della storia in fatti (sequenze o scene)  
→ trasformazione di esse in vignette → divisione della narrazione:  
di scene - di sequo - di dialogo → scelta dei riquadri delle  
vignette → aggiunta di suoni, rumori e vari segni grafici.

• Tempi: 2 mesi circa (50 ore circa)

• Spazi: Aula, laboratorio di pittura - laboratorio musicale - Biblioteca

• Strumenti: fumetti - episcopio, cartoncino - forbicelli -  
- forbicelli, forbicette, rifeccette...

• Discipline  
di riferimento: Lingua Italiana - Educazione all'immagine  
- Educazione al suono e alla musica.

Verifiche: Si effettuano verifiche iniziali (preparati)  
- verifiche in itinere (all'interno di ogni v.d.)  
- verifiche sommative.

Esame scritto della:

- \* Comprensione dei segni,
- \* Comprensione della struttura narrativa,
- \* Comprensione delle inferenze;
- \* Comprensione del "ruolo e status" di un personaggio;
- \* produzioni grafiche;
- \* produzioni orali;
- \* produzioni scritte: affixione di parole all'interno della nuvoletta; affixione di didascalie; trascrizione; copiatura; suddivisione di un testo in sequenze narrative, riflessive, dialogiche, invenzione di un fumetto.

Scuola Elementare: « Bollito » - « Budrio »  
IV Circolo Didattico - Parpi.

Docenti: H. Fabozza Liberti  
Franco Barano  
Lorena Belluti Peggiani

A.S. 1992 - 93

# Supplizioni per il progetto didattico in Pzoni.

Lezione n° 1 → Questionario - Tabellazione - lettura e commento.  
4 h.  
- Presentazione di vari fumetti.  
- Breve storia del fumetto.  
- Etimologia della parola "fumetto".

Lezione n° 2 → - Classificazione del fumetto  
2 h. - Pluralizzazione dei fumetti: i generi

Lezione n° 3 → La vignetta.  
4 h. - Relativi esercizi.

Lezione n° 4 → - Verifica sulla vignetta  
4 h. - Formato della vignetta.  
- Esercizi.

Lezione n° 5 → - L'infagocitazione.  
4 h. - I campi e i piani.  
- Esercizi e verifiche.

Lezione n° 6 → - Disegno dei fettogli, volto di un personaggio in  
2 h. persone a  $\frac{3}{4}$ , persona in movimento, persona  
in fuga.

Lezione n° 7 → Il segno

h. 2

- Pireca
- Esercizi grafici

Lezione n° 8 → Profumi di movimento

h. 2

- Pireca
- Esercizi grafici

Lezione n° 9 → da Nuvoleta

h. 2

- Pireca

Lezione n° 10 → da Nuvoleta

h. 4

- Esercizi grafici e verifiche

Lezione n° 11 →

h. 2

- Segni grafici, segni, metafore e realizzazione
- Pireca
- Esercizi grafici e verifiche

Lezione n° 12 →

h. 4

- Le Onomatopee
- Pireca
- Esercizi grafici e verifiche

Lezione n° 13

2 h.

Le Diferenziali

- Ricerca
- Esercitazioni e Verifiche

Lezione n° 14

4 h.

Il Percorso

- Letture e analisi

Lezione n° 15

2 h.

Il Percorso

- Letture e analisi
- Verifica di Comprensione

Lezione n° 16

4 h.

Esercitazioni sul "punto di vista"  
e sull' "ordine delle operazioni"

Le P. U. F. P. P. P. P.

- Lettura e analisi
- Esercitazioni e Verifiche sulle Comprensioni

Lezione n° 17

4 h.

Stesura di un fumetto

Selezione - guida

- Esercizi di trasformazione (Primo)
- Visione di "Roger Rabbit".

Lezione n° 18

4 h.

Integrazione di un fumetto.

e lezione n° 19

4 h.

Verifica finale

# COME SI DIVENTA AUTORE DI FUMETTI

## I. COME NASCE UN FUMETTO

In linea di massima ecco quali sono i passaggi necessari alla realizzazione di un fumetto:

- ° l'editore e i suoi collaboratori impostano una pubblicazione con determinate caratteristiche.
- ° L'editore convoca uno sceneggiatore e gli commissiona un testo di una storia con un determinato numero di pagine e con determinate caratteristiche.
- ° Lo sceneggiatore inventa una storia e realizza un soggetto.
- ° L'editore legge il soggetto; lo approva o lo bocchia e lo rende allo sceneggiatore.
- ° Lo sceneggiatore sceneggia il soggetto e consegna il lavoro all'editore.
- ° L'editore legge la sceneggiatura, l'approva e la passa al disegnatore.
- ° Il disegnatore illustra la storia basandosi sulla sceneggiatura.
- ° L'editore esamina i disegni, li approva e li manda al letterista.
- ° Il letterista scrive le parole nelle nuvolette che il disegnatore ha lasciato in bianco.
- ° La storia completa ritorna all'editore. Dopo un ultimo esame, viene passata ai tecnici per la riproduzione, per la stampa, ecc.

## 2 IL TESTO E I DISEGNI

La prima fase di ogni narrazione a fumetti è il testo. Anche un autore completo che scrive e illustra da solo le sue storie, è prima sceneggiatore e solo successivamente disegnatore. Prima il testo, poi i disegni, dunque, sembra banale, ma molti sono convinti del contrario.

Per, l'ideazione del testo avviene in tre fasi: l'idea, il soggetto, la sceneggiatura.

### 3. L'IDEA

L'idea è quella "scintilla", a volte estremamente grezza, abbozzata, da cui parte qualunque tipo di narrazione.

Ciò che caratterizza lo scrittore non è una fantasia superiore alla media, quanto la capacità di ordinare le idee in uno schema ben de finito.

Tutti hanno idee; per uno scrittore, però, esse sono la materia prima su cui lavorare, perciò deve essere in grado di procurarsene di c continuo.

Ecco alcuni sistemi e strumenti per "farsi venire idee a comando":

- inventare un nuovo finale a un film o a un libro; basandosi su questo nuovo finale costruire un nuovo inizio.
- Mescolare due o più racconti e costruirne uno solo, unificando lo stile, l'ambientazione, ecc. Di modifica in modifica nasce un prodotto completamente diverso dall'originale.
- Far agire nuovi personaggi sull'intelaiatura di un racconto classico
- Scelti due oggetti a caso cercare di costruire una storia che li coinvolga entrambi.
- Aprire un libro a caso e lasciarsi ispirare da una frase o da una immagine.
- Dato un fatto reale, capovolgerlo, chiedendosi "Cosa succederebbe se" ( se i tedeschi, ad es., avessero vinto la seconda guerra mondiale.)
- Scrivere su una serie di biglietti dei personaggi: ragazza bionda, ispettore, ecc., caratteristiche: generoso, malvagio, traditore, ecc. situazioni: pericolo, in trappola, attacco, ecc.. Pescando a caso i biglietti, può darsi che esca qualcosa di senso compiuto che comunque questi serie di stimoli suggerisca un'idea.

Quindi L'IDEA NON HA UN PARTICOLARE TIPO DI STESURA? COME IL SOGGETTO O LA SCENEGGIATURA. E' SEMPLICEMENTE UN PENSIERO, O UNA SEQUENZA LOGICA DI PENSIERI, E PUO' VENIRE IN QUALUNQUE MOMENTO.

#### 4. IL SOGGETTO

Bisogna poi trasformare l'idea in una storia con un capo e una coda. IL RACCONTO E' COSTITUITO DA UNA SERIE DI " SCENE" IN CUI IL PROTAGONISTA DEVE RISOLVERE UN PARTICOLARE PROBLEMA SEGUENDO LINEE DI AZIONE CHE CHE RITIENE UTILI ALLO SCOPO? E CHE INCONTRANO INTERRUZIONI O INTENSIFICAZIONI FINCHE' LA SOLUZIONE NON E' RAGGIUNTA.

Ecco uno schema del " racconto tipo":

- SCENE INIZIALI :
  - PROTAGONISTA
  - SUE CARATTERISTICHE
  - PERSONAGGI DI CONTORNO
  - PROBLEMA
  - SOLUZIONE PIU' PROBABILE
  - CONTRASTI CON LA SOLUZIONE
- SCENE CENTRALI:
  - CONTRASTI
  - ALTRE SOLUZIONI PROBABILI
  - ALTRI CONTRASTI
  - SOLUZIONE DEFINITIVA
- SCENE FINALI:
  - RISULTATO DELLA SOLUZIONE DEFINITIVA
  - RISPOSTE A TUTTI GLI INTERROGATIVI NON ANCORA RISOLTI.

Un film

Un esempio clamoroso di " struttura fissa" è quello dei film di James Bond 007. Gli autori di 007 costruiscono trame sempre diverse su uno " scheletro" sempre uguale.

#### ° CARATTERIZZAZIONE E IDENTIFICAZIONE

L'eroe della vicenda è ben caratterizzato; la caratterizzazione dei personaggi è forse l'elemento più importante di una storia. Osservando il successo di alcuni fumetti, di film si rileva che i protagonisti hanno tutti un carattere preciso, delle precise caratteristiche fisiche e psicologiche, dei precisi modi di dire, dei "tic"; delle piccole manie che li rendono umani e permettono al lettore di identificarsi con loro.

GUERRE STELLARI ha avuto successo soprattutto per la simpatia dei suoi protagonisti.

#### ° LA SUSPENSE

La trama di 007 è costruita in modo da tener sempre desta l'attenzione degli spettatori.

La suspense deve scatenare la curiosità, l'attenzione e deve crescere, allentarsi, crescere, fino a raggiungere la punta massima nel finale.

#### ° IL RITMO

Nei film di 007 si alternano azione e pause romantiche; suspense e umorismo; ambienti noti e ambienti esotici.

Ma, questi ingredienti occorre saperli dosare e soprattutto dosarne il "ritmo".

#### )° LA CONTINUITA'

Vi è mai capitato di leggere un libro e di dover "tornare indietro" perché non avete afferrato qualche passaggio importante?

Questo non dovrebbe accadere in nessun tipo di narrazione.

La "continuità" è alla base della chiarezza e della leggibilità; tutto ciò che succede deve essere comprensibile.

#### ° LA CONSEQUENZIALITA'

Tutto ciò che accade in un racconto deve servire a qualcosa di specifico, e non allungare forzatamente la trama con episodi inutili.

In un buon soggetto ogni mistero deve essere svelato, ogni situazione risolta, ogni contraddizione appianata. Il cerchio cominciato all'inizio della storia deve chiudersi alla fine.

#### ° IL MONTAGGIO

Alcuni racconti si svolgono secondo tempi consecutivi (del prima e del dopo), ma la narrazione può avvenire con "balzi all'indietro", con il cosiddetto FLASHBACK, che permette di vedere un'azione del passato come se succedesse al presente. Nel fumetto il flashback è indicato da vignette con contorno ondulato.

Il flashback va usato con cautela, ma se ben utilizzato, può vivacizzare un soggetto che, narrato in tempi consecutivi, sarebbe meno interessante.

ALBERTO: VOCE FUORI CAMPO!  
ENRICO: Fuori campo!

10)

Mosé pesta selvaggiamente Alberto. La talpa guarda indifferente.

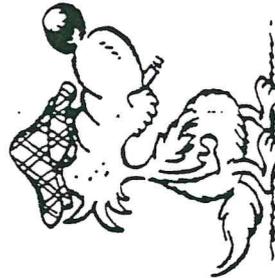
MOSE: EFFETTI SONORII  
EFFETTI: CRACKI PAFI MASIII EYOWI  
ENRICO: Ho capito!

11)

Alberto circondato da uccelletti, stelle e campane, indom la scritta "FINE".

ALBERTO: Effetto uccelletti, stelle & campane!  
ALBERTO (2° FUMETTO): Didascalie in basso!  
ENRICO: Vado subito a casa a fare gli esercizi!  
DIDA IN BASSO: Fine.

CHE BRUTTO SOGGETTO!



42

## 7,1 - Il Breakdown

Vediamo ora per mezzo di quali passaggi si è giunti alla sceneggiatura finita.

Come ricorderete, il numero di pagine in cui un racconto si deve svolgere viene generalmente stabilito dal direttore del giornale su cui esso sarà pubblicato, e così il numero delle vignette in cui è divisa ogni pagina.

*Breakdown* è un termine inglese che significa, grosso modo, "spezzettamento": infatti, in base alle indicazioni del direttore (numero delle tavole e delle vignette), 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, un'altra in una e così via. In questa fase del *breakdown* occorre tenere conto di quel "ritmo", di quegli "equilibri" e di quei "tempi" di cui si è parlato a pag. 33: varrà la pena di rileggere quel capitolo e di ricordare che a scene della stessa importanza vanno riservati spazi della stessa lunghezza.

Dopo aver stabilito ciò che deve accadere in ogni pagina, occorre dividere l'azione in azioni minori: le *vignette*.

Idealmente ogni singola pagina di sceneggiatura dovrebbe rispettare quanto si è detto nel paragrafo "La suspense" (pag. 32): ogni azione dovrebbe svolgersi in crescendo; ogni tavola dovrebbe aprirsi con un "interrogativo" e chiudersi con un "esclamativo", o viceversa.

È un'abilità che si acquista con la pratica. All'inizio, limitatevi ad evitare un errore tipico degli esordienti:

in un b stesso vignette non o p o u o

ma si dica o p p o z i o u i non si u u t a u p p

(es.: il lachis ferma l'auto e dopo aver storo

un poliziotto becca su una motosegna)

Ricordate che la sceneggiatura deve essere

illustrata. Chi scrive deve quindi immaginare

come potrà risaltare la pagina finita.

## 5. DALL'IDEA AL SOGGETTO

Ma come si passa dall'idea a una narrazione compiuta e concatenata? Il sistema per trasformare un'idea in soggetto è proprio quello di "andare avanti" e "tornare indietro"; di inventare ciò che succederà in base a ciò che è già successo. Avanti e indietro, con un paziente lavoro di lima e di aggiustamento, fino al prodotto definitivo.

## 6. COME SI SCRIVE UN SOGGETTO

Dopo aver avuto l'idea, averla "costruita", averla "montata" secondo lo schema più soddisfacente, occorre scriverla in modo definitivo.

Il soggetto va scritto al presente (non al passato, come un racconto) è opportuno indicare e enumerare i cambiamenti di tempo e di luogo, gli stacchi che diverranno didascalie.

Il soggetto deve tener conto del numero di pagine o di vignette che avrà la storia una volta sceneggiata, per non dover poi essere costretti ad allungarla forzatamente o a tagliarla in modo eccessivo.

"A storia più lunga corrisponde soggetto più lungo".

Osserviamo il soggetto della tavola di LUPO ALBERGO

.7,2

## IL DIALOGO E LE DIDASCALIE

I dialoghi sono le parole che pronunciano i personaggi: il "genere" cambia a seconda del tipo di storia. Può essere brillante in un fumetto umoristico; "secco" in un fumetto d'azione; può essere breve, o lungo, lento o veloce.

Le frasi pronunciate dai personaggi devono comunque possedere sempre un "preciso" accento, come se le si dovesse recitare interrompendosi per prendere il fiato alla fine di ogni vignetta.

## - ALCUNI ERRORI DA NON COMMITTERE:

Se una frase deve essere spezzata, l'interruzione deve avvenire al punto giusto e non lasciare il fiato sospeso. Prendiamo ad esempio la frase: "IERI CARLO TI HA VISTO CON UNA BELLA RAGAZZA BIONDA. CHE L'HA MOLTO COLPITO." e supponiamo di doverla dividere in due vignette.

TAGLIO ERRATO (la frase rimane in sospeso)

"Ieri Carlo mi ha detto che ti ha visto con una..." (taglio)

"...bella ragazza bionda che l'ha molto colpito."

TAGLIO CORRETTO

" Ieri Carlo ti ha visto con una bella ragazza bionda..." ( taglio)

" A quanto pare lei l'ha molto colpito."

OCCORRE EVITARE LE RIPETIZIONI? LE RIME INVOLONTARIE? LE CAGOFONIE, OVVERO LE PAROLE CHE SUONANO MALE INSIEME.

Inoltre inserire una frase fissa detta dall'protagonista, in modo da caratterizzarlo, può essere molto utile. Esempio : " Un giorno ti avrò parone Rosso!"; il dialogo insomma, deve essere avvincente, catturare il lettore dalla prima vignetta sino all'ultima.

- LE DIDASCALIE servono, generalmente, a designare stacchi di tempo o di ambiente. Le più comuni sono: " Nel frattempo", " Poco dopo", "Intanto", "Così", "Poi"; se descrivono un'azione sono scritte di solito al presente. La regola generale è " usarne il meno possibile", anche se a volte, lunghe didascalie possono servire a equilibrare il ritmo di lettura del fumetto.

IN OGNI CASO LE DIDASCALIE NON DEVE MAI DESCRIVERE CIÒ CHE SI Vede NELLA VIGNETTA: SI TRATTEREBBE DI UNA INUTILE E FASTIDIOSA RIPETIZIONE.

## 8. DALLA SCENEGGIATURA AL DISEGNO

Non basta saper disegnare per realizzare un buon fumetto, occorre conoscere alcune tecniche, alcuni trucchi.

### - GLI STRUMENTI DI LAVORO

- LA CARTA: ogni disegnatore sceglie a seconda delle sue preferenze personali; e però consigliabile la carta "liscia", che permette di far scivolare liberamente pennello e pennarello.
- PENNELLO, PENNINO rendono la linea fluida. IL PENNARELLO deve essere di buona marca, in modo che i colori non si spandano a contatto col sudore della mano.
- FORMATO: si può lavorare su qualunque formato, tenendo presente che il disegno originale andrà rimpicciolito, per cui una linea sottilissima rischierà di perdersi in riproduzione, oppure un tratteggio molto fitto potrà diventare una macchia nera.
- LE FASI DI LAVORO
- MATITE : la tavola viene impostata a matita ( conviene usare una matita morbida, facilmente cancellabile.) . Le matite andranno poi cancellate dopo il ripasso con il colore o il pennarello. Il lapis azzurro scompare, quando le tavole vengono riprodotte.
- LENERING: durante la fase "matita", il disegnatore prevede gli spazi per le nuvolette. e per gli effetti sonori, che in un secondo momento saranno riprodotti in modo esattissimo.
- COLORITURA: esistono diversi sistemi: a mano, elettronico, i retini meccanici, ecc.
- LA STRUTTURA: alla base del disegno deve esserci una solida struttura. I personaggi devono "stare in piedi"; la loro anatomia deve funzionare. Tratteggi, ombreggiature, rigoline nascondono nella maggior parte dei casi, l'incapacità di risolvere nel modo più sintetico e pulito un certo particolare.

Lo stesso vale per l'impostazione grafica delle pagine: vignette di forma strana, che si intersecano e si sovrappongono, sono sovente un tentativo per confondere chi esamina le tavole e nascondere la propria inesperienza. A volte una vignetta rettangolare sa far vivere interi universi.

#### ° I TRUCCHI DEL MESTIERE

+ Le tavole vanno guardate nella interezza e non vignetta per vignetta. Bianchi e neri devono essere equilibrati, tenendo conto degli spazi bianchi della nuvoletta. Due o tre primi piani nella stessa pagina sono graficamente sgradevoli.

#### +MOVIMENTO

Se in una sceneggiatura si presenta un lungo dialogo, esso può essere animato spostandosi all'esterno; il dialogo giungerà da fuori campo, col caratteristico fumetto dell'indicatore ondulato), oppure riprendendo la scena dall'alto, animandola con particolari: mano che accende la pipa, ecc.

#### LEGGIBILITÀ

Occorre dosare la piacevolezza grafica della tavola con la sua leggibilità. Se due personaggi stanno facendo qualcosa di importante, occorre realizzarli in campo ravvicinato; inutile perderli tra i particolari di una vignetta elaborata.

#### CARATTERIZZAZIONE

Convieni caratterizzare graficamente i personaggi, in modo da poterli riconoscere da lontano, in controluce, di spalle. I personaggi devono essere sempre identici a se stessi per tutta la durata della storia. Quando si introduce un nuovo personaggio, convieni mostrarlo in campo ravvicinato, così che il lettore sappia subito com'è fatto.

#### ° AMBIENTI

Lo stesso discorso vale per gli ambienti. Una bella vignetta d'apertura, copiata da una foto, può introdurre una città. Di seguito basterà schizzare qualche particolare di fondo: l'ambiente è già stato identificato. Per es. se diciamo New York immaginiamo un ambiente con tanti grattacieli, inutile disegnare una viuzza, che magari esiste davvero, ma potrebbe trovarsi in qualunque città del mondo.

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Progetto didattico: il fumetto

Sottotitolo:

Collocazione: El 11



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)