

# IL MIO PRIMO FUMETTO

## *Guida base alla creazione di un fumetto, a cura di Marco Serravalle*



La mini guida “IL MIO PRIMO FUMETTO”, ti aiuterà a creare una storia a fumetti, anche se di poche pagine, in maniera semplice, spiegando nel dettaglio le varie fasi per realizzare il tuo primo fumetto!

### **Che cos'è un Fumetto?**

Un fumetto è una storia vera o di fantasia narrata tramite l'utilizzo di disegni e testi. Il fumetto viene chiamato anche arte sequenziale, in quanto utilizza più immagini che si susseguono per descrivere una situazione. I testi possono essere pensieri, racconti o dialoghi.

### **Come nasce un fumetto?**

Il processo creativo, che sia per un film, un libro o un fumetto, deve passare per alcune fasi in modo che la storia non abbia problemi nello svolgimento. Esiste una vera e propria scaletta da rispettare per la creazione di un fumetto:

#### **FASE 1) L'IDEA**

---

Non è necessario che l'idea sia ben definita, l'importante è avere un punto di inizio sul quale lavorare. Un'intuizione o un'ispirazione che viene guardando un film o un prodotto di animazione, piuttosto che leggendo un libro o un fumetto stesso; quello che può scaturire da un fatto vissuto di persona, anche solo andando a fare la spesa. L'IDEA può essere un pensiero di un solo rigo riportato sul pc o su un quaderno.

*esempio: un ragazzo vive viaggiando.*

Di sicuro non è sufficiente questo per creare una storia, infatti l'idea diventa storia quando più elementi si sviluppano e si intrecciano, come vedremo nelle prossime fasi.

#### **FASE 2) IL PROTAGONISTA**

---

Dopo la prima fase (l'IDEA appunto) è utile soffermarsi sul protagonista e lavorare sulle sue caratteristiche; è importante pensare che il nostro protagonista non sia solo affine alla storia che stiamo andando a creare ma abbia una vita sia prima che dopo, anche se questi elementi non verranno utilizzati durante la nostra storia. Per rendere

il protagonista credibile e reale (anche se la storia è di fantasia) bisogna dargli un'identità seguendo i punti sotto citati:

- Nome
- Età
- Segni particolari
- Aspetto fisico
- Carattere
- Ruolo sociale
- La sua storia

**Esempio:** Hank è un uomo di 30 anni. Veste a casaccio ma non abbandona mai il suo trench (cappotto/impermeabile lungo). Porta capelli corti e barba incolta, è magro e di carattere ironico. Fa' il postino; inizierà un viaggio lungo tutta l'America in cerca di un tesoro.

Nell'esempio di sopra abbiamo visto come dall'idea è nato il protagonista e abbiamo degli elementi per la storia; ora concentrandoci su questi andremo a definire gli altri punti per la creazione della nostra storia.



### FASE 3) IL SOGGETTO

Una volta pensata l'idea e creato il protagonista, dobbiamo mettere i nostri ingredienti in un unico "pentolone". Per fare questo ci serve una *scheda narrativa*, che parte dalla definizione del Soggetto.

Il soggetto a sua volta si divide in altre 4 fasi:

- Introduzione
- Svolta o climax (colpo di scena)
- Svolgimento
- Conclusione

Se si seguono queste indicazioni, la storia sarà sempre coerente e non si correrà il pericolo di perdere il filo o essere ripetitivi. Ognuno di queste fasi va' sviluppata come segue.

#### • SCRIVERE L'INTRODUZIONE DEL FUMETTO

"Come inizia una storia"... Gli elementi più importanti da cui iniziare sono: il protagonista, il luogo e il periodo temporale in cui essa si svolge.

Per poter sviluppare tali concetti, è utile la regola delle 4 W (in inglese) che rispondono alle seguenti domande:

- **Chi – Who ?** Dice chi è il protagonista della storia e cosa fa.
- **Cosa – What ?** Svela cosa succede all'inizio della storia e lo scopo del protagonista.
- **Dove – Where ?** Indica lo spazio (città, nazione, altro luogo fisico) dove si svolge la storia.
- **Quando – When ?** Dichiaro in che epoca si colloca la narrazione.

**Esempio:** Hank, un ragazzo di 30 anni che per lavoro fa il postino, entra in possesso di un grande tesoro; un francobollo rarissimo che decide di vendere per ricavarne un grosso guadagno. Per raggiungere il suo unico acquirente viaggerà da costa a costa attraversando l'America, facendo strani incontri e passando mille peripezie. Alla fine lui cederà il suo tesoro. La storia si svolge nel 1990.

## • COME TROVARE IL COLPO DI SCENA

---

Il COLPO DI SCENA (CDS) serve a spingere la storia verso il finale senza che chi la stia leggendo (in caso di libro, romanzo o fumetto) o la stia guardando (film, animazione ecc.) perdi l'interesse o l'entusiasmo. In una storia breve da massimo 4 pagine possiamo inserire al massimo 2 colpi di scena. Il primo può essere solo un avvenimento che dà il via a tutto.

*Esempio: Hank che è entrato in possesso di questo tesoro ora deve scappare da chi lo brama più di lui.*

I CDS sono posizionati poco prima della fine dell'Introduzione e poco prima della fine dello Svolgimento; in questo arco, in una storia lunga, si possono utilizzare tutti i climax che si vogliono.

## • LO SVOLGIMENTO DELLA NARRAZIONE

---

Questa fase si trova tra l'introduzione e la conclusione (vedi schema narrativo), nel quale si raccontano tutti gli avvenimenti in ordine logico che andranno a comporre la nostra storia. Per evitare di andare fuori strada o soffermarsi su parti non importanti ai fini della storia si ricorda di tenere sempre conto della regola delle 4 W.

*Esempio: Hank inizia la sua fuga, e passando di Stato in Stato incontrerà persone che vorranno fermarlo e persone che vorranno aiutarlo. Sarà affiancato da molte ragazze, ma lui penserà solo ad una, colei per la quale sta facendo questo viaggio.*

Il tutto sviluppato in più scene che comporranno la parte centrale della storia, alcune di queste saranno i colpi di scena.

## • LA CONCLUSIONE: SCEGLI IL FINALE DEL FUMETTO

---

La conclusione è la parte dove si spiegano tutti i quesiti posti nell'introduzione e si risponde alle domande poste dai colpi di scena (come Hank è entrato in possesso del francobollo? Riuscirà a venderlo così da diventare ricco e cambiare vita? Riuscirà a mantenere la promessa fatta ad una persona importante?).

*Esempio: Hank riuscirà a portare a termine il suo scopo, ma di questo tesoro ne farà dono ad una persona speciale.*

I finali per una storia a fumetto sono 2:

- **Finale chiuso:** La storia finisce e non apre possibilità ad una continuazione, in quanto è stato tutto raccontato e il finale soddisfa il lettore dicendogli che quanto avverrà dopo se avverrà non sarà più importante di quanto narrato nella storia appena finita.
- **Finale aperto:** Da' la possibilità di pensare ad un seguito della storia in un altro volume o in diversi futuri episodi.

In molte storie, soprattutto in quelle per bambini, il finale contiene **un messaggio positivo**, un insegnamento o una morale.

## FASE 4) LA SCALETTA: DIVIDERE LE SCENE

---

Consiste nel dividere la sceneggiatura in pagine singole a sua volta suddivise in scene, per lo più una scena è quanto sarà rappresentato in una vignetta.

## FASE 5) SCENEGGIATURA DI UN FUMETTO

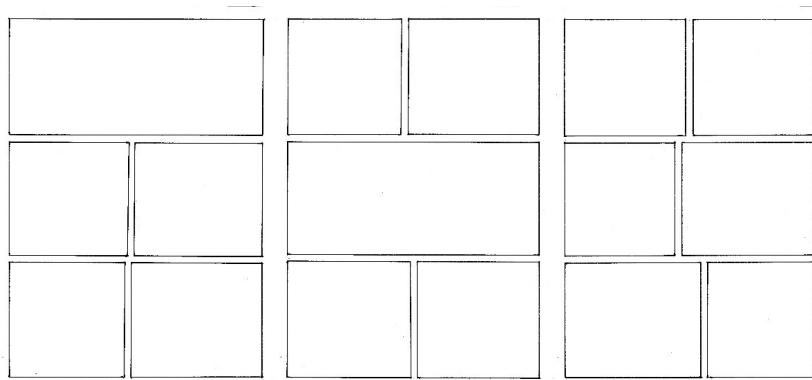
---

Questa fase va' a definire meglio nel dettaglio la suddivisione fatta nella scaletta. La sceneggiatura indica quante vignette andranno a essere inserite in ogni singola pagina, dividendo tutto in tavola, vignetta e descrizioni.

- Una pagina di sceneggiatura di fumetto prende il nome di TAVOLA, segue una numerazione progressiva in base a quante pagine compongono la storia.

N.B. Nel Comics Contest il numero di tavole e gabbie sono predeterminate.

- All'interno della tavola troviamo la suddivisione in VIGNETTE o riquadri, che vengono in questa fase descritte minuziosamente.
  - La disposizione del numero di vignette in una tavola e di come sono composte si chiama GABBIA.
- N.B. Nel Comics Contest il numero di tavole e gabbie sono predeterminate.
- A seguire, dopo la descrizione ci sono:
    1. DIDASCALIA: dove vengono inseriti parte di testo inerente alla storia.
    2. DIALOGHI: dei protagonisti.
    3. EFFETTI: Onomatopee (vedi sezione dedicata alle onomatopee).



Esempio di GABBIA ITALIANA

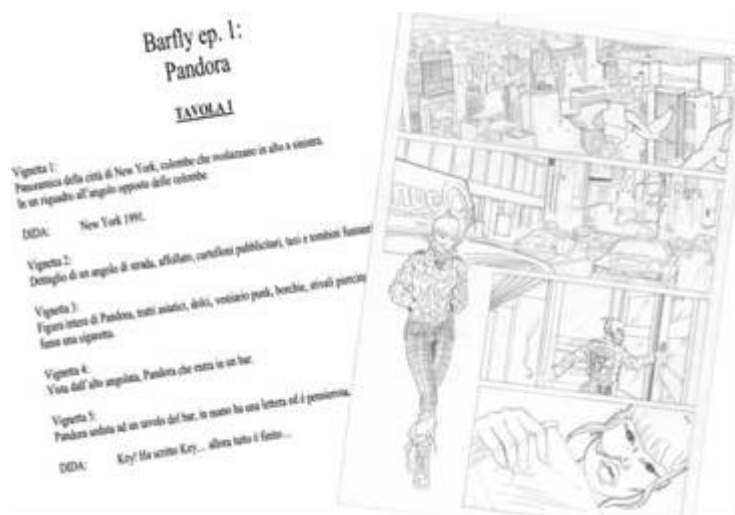
## FASE 5) LO STORYBOARD: LE IDEE PRENDONO VITA

Se fino ad ora abbiamo parlato di quali siano le fasi per creare e scrivere una storia. Quando tutto il lavoro detto fin qui è stato portato a termine, inizia la fase di disegno.

Prima di passare a lavorare sulle tavole definitive, il disegnatore lavora sullo STORYBOARD, cioè la sequenza delle tavole disegnata a livello di bozza, senza molti dettagli, ma che faccia capire come sarà realizzata la scena, questa fase andrà eseguita per tutta la storia.

Dopo aver finito e presentato tutti gli STORYBOARD si passa a realizzare le tavole definitive, anche queste devono passare per alcune fasi:

- BRUTTA COPIA;
- LUCIDATURA: si passa tramite tavolo luminoso a riprendere le linee essenziali della brutta copia;
- INCHIOSTRAZIONE: la fase in cui i segni a matita vengono ripassati con inchiostro (per lo più di china).
- COLORAZIONE: Se il prodotto è stato destinato a essere colorato.
- LETTERING: La fase in cui si mettono dialoghi e tutte le parti scritte (da leggere) sulla tavola.



Esempio.  
Dalla SCENEGGIATURA alla TAVOLA  
disegnata.

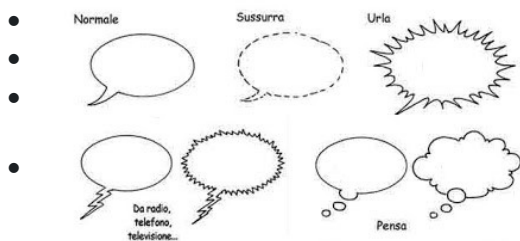
## ELEMENTI CARATTERISTICI DEI FUMETTI: I BALLOON

Uno degli elementi più caratteristici dei fumetti è il BALLOON, tradotto in italiano, la nuvoletta nella quale vengono posizionati i dialoghi, i quali ci permettono di andare a leggere e seguire la storia. Se ci si pensa bene la parola “nuvoletta” riporta a qualcosa che non si può toccare come il fumo e quindi FUMETTO, in più il suo ruolo è di contenere le parole che sono “impossibili da toccare”.

In una storia non possono esserci solo discorsi lineari e tranquilli, i personaggi delle storie vengono creati con sentimenti e caratteri: come si fa’ a capire quindi quando un personaggio grida o parla sottovoce? Oppure pensa? O ancora, quando è triste? Il solo disegno non può esprimere tutti i sentimenti perché, ad esempio, quando si piange o si ride, non cambia solo l’espressione ma anche l’articolazione delle parole. Per questo motivo si è trovata una soluzione andando a modulare il disegno e le forme dei balloons.

Ecco come si utilizzano:

- **contorni ben arrotondati e codino a punta:** indicano che il discorso è espresso con un tono di voce normale e con la volontà di comunicare qualcosa
- **più balloon uniti insieme con un solo codino:** indica sempre un discorso dal tono normale ma nel quale vengono espressi più concetti



• **che esce dalla vignetta:** indica una voce fuori campo

**frastagliati**

alto

**molto**

indicano che la battuta è solo pensata, ovvero che il personaggio non pronuncia le parole ma sta parlando tra sé e sé.

Chi mette le parole nei balloons sono i LETTERISTI e questa fase prende il nome di **lettering**, e qualche regola da rispettare la troviamo anche qui:

- **lettere in neretto:** sono pronunciate con tono di voce più alto del normale;
- **lettere con andamento tremolante:** indicano freddo o paura;
- **lettere più grandi del normale:** indicano emozioni come stupore, rabbia, spavento;
- **lettere più piccole del normale:** indicano parole bisbigliate.

## LE ONOMATOPEE NEL FUMETTO E I SUONI INARTICOLATI

Se invece c’è un elemento che desta curiosità nel fumetto sono sicuramente le ONOMATOPEE, nate nel fumetto americano sono state create per una completezza nell’immedesimazione e immersione nella lettura. E’ bello pensare al fumetto come ad un film da leggere...ma i suoni? Con l’invenzione delle ONOMATOPEE è stato un po’ ovviato a questo problema, infatti queste non sono altro che i rumori presenti nella storia riportati sotto forma di parola, e quindi un suono da leggere.

E visto che si tratta di realizzare una parola che visivamente riporta al rumore, perché non cercare anche delle sintesi grafiche?

Di seguito alcuni esempi delle onomatopee utilizzate in maniera universale dai vari mercati del fumetto:

- BANG: per una pistola che spara
- BOOM: per un’esplosione
- CRASH: per qualcosa che si rompe
- SPLASH: per qualcosa che cade in acqua
- DRIIIN: per lo squillo del telefono, di una sveglia o di un campanello
- SMACK: per un bacio
- SIGH: per un dispiacere
- SLURP: per l’acquolina in bocca, per esempio se un cibo è molto gustoso
- GRRR: per la rabbia
- BRRR: per un brivido (di freddo)

- MUMBLE MUMBLE: se qualcuno che sta riflettendo
- BLEAH: per il disgusto
- SSHHH: per il silenzio
- ZZZ: per il sonno

Ne esistono molti altri, e molti altri potrebbero essere creati da zero ai fini della storia, l'importante che non si faccia confusione e che possano essere riconducibili all'azione in atto.

Figura. Onomatopee, alcuni esempi. Fonte Internet



## L'UTILIZZO DI SIMBOLI GRAFICI

Ci sono suoni e rumori che tramite utilizzo di onomatopee potrebbero alterare il significato o sminuire l'azione. Se il nostro personaggio suona la chitarra non possiamo scrivere “nanana- n ana – nanana” o “DLIN DLIN” come per la vibrazione delle corde. In questo caso possiamo utilizzare i simboli delle note musicali, o nel caso di una dormita pesante lo “ZZZZ” non basta più e allora andiamo a mettere una bella sega su un tronco, e così via. La tecnica dei simboli è molto usata nei fumetti per ragazzi. A seguire trovate un piccolo esempio di altri simboli da utilizzare:

- **un tronco e una sega:** vengono utilizzati per rappresentare qualcuno che dorme e che russa rumorosamente
- **il cuore (pulsante o spezzato):** indica una situazione sentimentale positiva o negativa
- **la lampadina accesa:** è il classico simbolo utilizzato per indicare una “brillante idea”
- **il punto interrogativo:** indica un dubbio o una perplessità
- **il punto esclamativo:** esprime stupore o incitamento
- **i puntini di sospensione:** mostrano un personaggio rimasto letteralmente senza parole
- **le note musicali:** possono rappresentare un fischiotto o la presenza di musica

Figura. simboli grafici, alcuni esempi tratti da Topolino



## IL LINGUAGGIO DEL FUMETTO: QUALCHE SEMPLICE REGOLA!

La storia deve essere **chiara, scorrevole** ed **esaustiva**, anche quella dalla struttura più complessa. Ogni avvenimento non deve essere casuale, ma studiato. Fatti prima tu le domande che potrebbe porsi il lettore. Se hai perso il senso della storia significa che sei andato fuori strada e non hai seguito le regole riportate prima; fermati! rileggi la scheda narrativa e la regola delle 4 W, studiala e non sbaglierai.

### SELEZIONARE E SINTETIZZARE LE INFORMAZIONI

Il fumetto fa' della sintesi uno dei maggiori punti di forza, per questo è importante riassumere tutti i concetti sia nella stesura della storia sia nella creazione della stessa. E' possibile essere chiari e sintetici osservando alcuna regole:

- **Allenati a selezionare le informazioni da riportare:** non puoi comunicare tutto nel tuo soggetto, perciò dovrai scegliere solo ciò che è determinante ai fini della storia. Per esempio, puoi tralasciare la descrizione dell'abbigliamento del protagonista ma non alcune informazioni personali come: età, lavoro, provenienza, ecc.
- **Evita i preamboli:** non dilungarti nei discorsi indiretti, nelle descrizioni e nelle presentazioni lunghe di personaggi e ambientazioni. Punta sul discorso diretto e sui concetti chiave.
- **Cerca di essere breve:** la lunghezza ideale per il soggetto di un fumetto è di 2 cartelle, più o meno 3,600, caratteri inclusi. Un soggetto più lungo potrebbe richiedere un impiego di tempo troppo oneroso oltre che annoiare chi dovrà leggerlo.

### BREVE RIPASSO DELLE FASI PER CREARE UN FUMETTO

- **L'IDEA:** Una frase di poche parole.
- **IL PROTAGONISTA:** Descriverlo accuratamente per avere elementi in più sulla storia.
- **SOGGETTO:** Esposizione chiara della storia completa in non più di due pagine.
- **SCALETTA:** Divisione della storia in scene singole.
- **SCENEGGIATURA:** Oltre alla divisione in tavole e vignette, si aggiungono didascalie e dialoghi.
- **STORYBOARD:** Tutte le tavole (pagine) disegnate sotto forma di bozza.
- **BRUTTA COPIA:** Le tavole elaborate con le tecniche di disegno, non importa se il foglio risulta sporco.
- **LUCIDATURA:** Ricopiare la tavole senza sporcature.
- **INCHIOSTRAZIONE:** Ripasso in inchiostro di china l'intera tavola.
- **COLORAZIONE:** Mettere il colore, qualora fosse richiesto.
- **LETTERING:** Aggiunta di dialoghi, testi, onomatopee.

*A cura di Marco Serravalle, docente della Scuola di fumetto per il Museo del fumetto di Cosenza.*

*La storia e i disegni utilizzati per gli esempi di cui a pagina 1-5, sono tratti dal fumetto "Barfly" creato da Eduardo Lupia e Marco Serravalle*