



***COME SI SCRIVE  
UN FUMETTO?***

***I consigli di BAO Publishing  
per il concorso Nuvolette  
all'orizzonte***

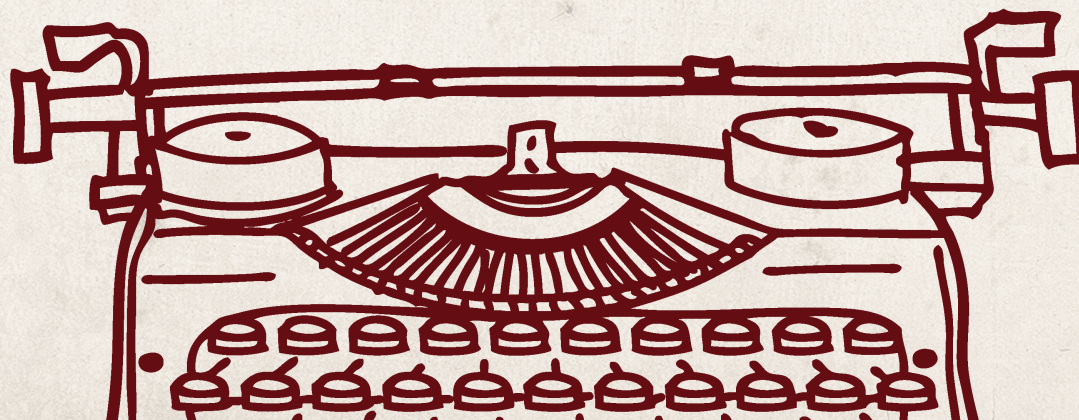




Un fumetto, sembra banale scriverlo, prima di disegnarlo bisogna scriverlo.  
E scrivere un fumetto è **MOLTO PIÙ** della scrittura delle parole nelle nuvolette!

Ma come si scrive un fumetto?

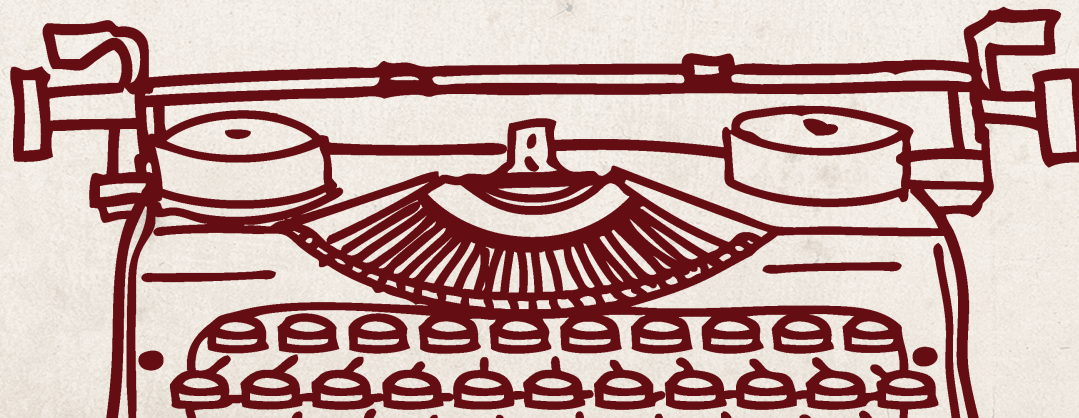
Se ve lo raccontassimo per filo e per segno verrebbe fuori un **LIBRONE**,  
così grosso che il premio dovrebbero darvelo solo per avere finito di leggerlo.  
Invece il premio qui è per chi un fumetto lo **FA**, e quindi vi diremo solo le cose essenziali.





Immaginate di trovarvi davanti alla televisione, con il cellulare in mano.  
Immaginate di stare guardando un film, e di fare tante foto allo schermo, per poi metterle  
in ordine e raccontare, tramite le foto, tutta la trama, dall'inizio alla fine. Potreste aggiungere  
dei testi, a volte **PER RIPORTARE LE BATUTTE DEGLI ATTORI** e a volte **PER DESCRIVERE  
CIÒ CHE SUCCEDA IN SCENA**. Ma se sceglierete bene gli istanti da fotografare,  
non ci sarà quasi mai bisogno di descrivere a parole le immagini.

## DA COSA COMINCIAMO?





Cominciamo dall'**IDEA**.

Di cosa parlerà il vostro fumetto? Dovete scegliere l'**AMBIENTAZIONE**,  
i **PERSONAGGI**, le **SITUAZIONI**, le **DIFFICOLTÀ** e il **FINALE**.

Datevi una sola regola: dev'essere una storia che non interessa solo a voi.  
Deve poter piacere anche ad altre persone, quindi non può parlare di cose che sapete  
solo voi o i vostri amici, deve essere comprensibile anche a persone che non vi  
conoscono e che non conoscete. Perché è così che sono fatti i lettori: sono  
**SCONOSCIUTI CHE VOGLIONO LEGGERE LA VOSTRA STORIA.**





Quando avete l'idea, dovete trasformarla in una **TRAMA**.

Avete una trama quando sapete rispondere a tutte queste domande:

Dove si ambienta la storia?

Quando?

Chi sono i personaggi?

In che momento comincia la storia?

Qual è la situazione iniziale?

Poi cosa turba la quiete della situazione iniziale?

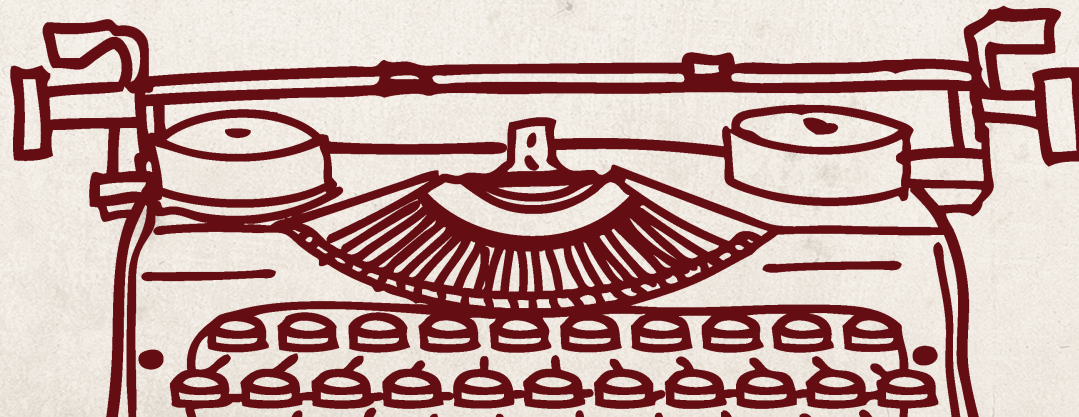
E i protagonisti come reagiscono?

Poi cosa succede?

Riescono a risolvere il problema?

Come?

E in che momento finisce la storia?





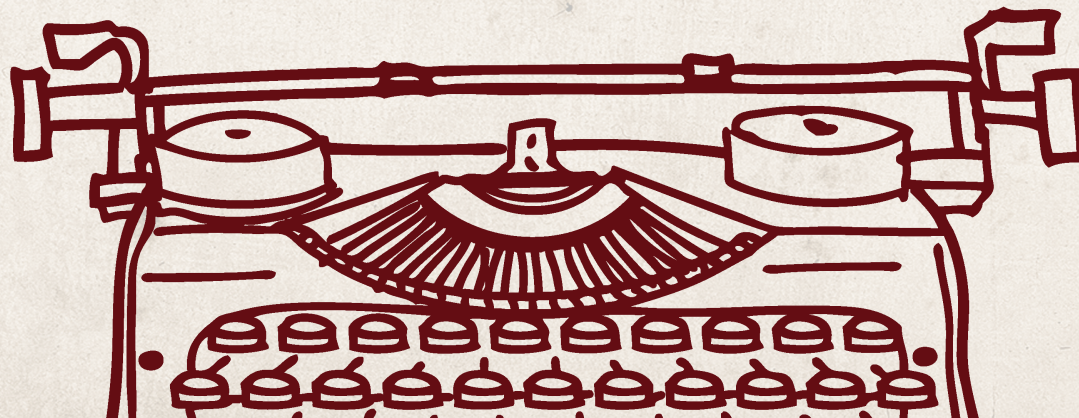
La trama deve diventare quello che in linguaggio tecnico si chiama un **SOGGETTO**.

Prendete le risposte alle domande che costituiscono la trama, e scrivetele come se fossero un tema, o un racconto. Un testo che spiega la vostra storia dall'inizio alla fine. Sulle prime non sarà facilissimo, ma andando avanti con la storia vi renderete conto che è qualcosa di assolutamente naturale, perché è il **RACCONTARE**, una delle arti più antiche che esistano al mondo, ed è già dentro di voi.

Quando avrete scritto tutta la trama in forma di un testo scorrevole e non troppo lungo (una facciata di testo sarà più che sufficiente, ma se scrivete molto meno di così è probabile che vi stiate scordando dettagli importanti.) **LEGGETELA AD ALTA VOCE** ad almeno tre persone disposte ad ascoltarvi e che ancora non sanno niente della vostra storia.

Questo è un passaggio fondamentale: leggendo, voi stessi sentirete che manca qualcosa in qualche punto, e potrete spiegare a voce ciò che non c'è nel testo. E i vostri ascoltatori vi faranno domande.

Prendete appunti, perfezionate il vostro testo sulla base delle cose che voi stessi avete capito che mancano per spiegare bene la storia.





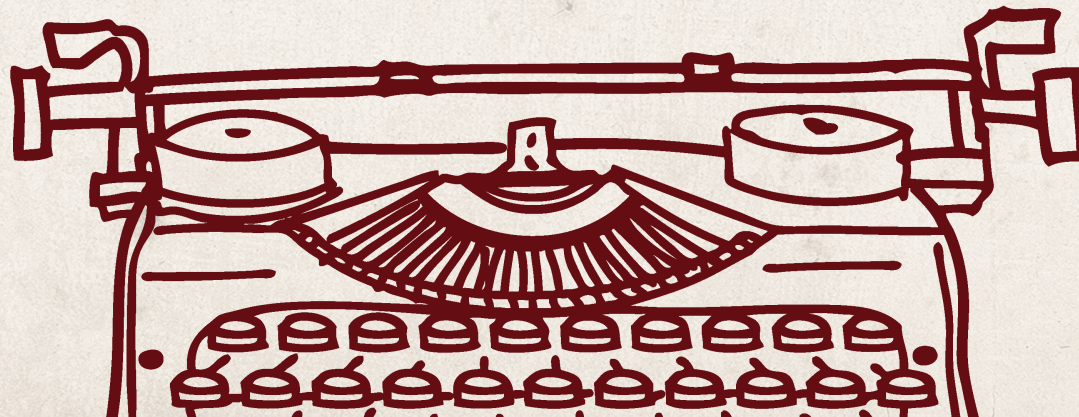
A questo punto il soggetto deve diventare una specie di **SCENEGGIATURA**.

La sceneggiatura è il testo che spiega tutte le inquadrature delle vignette ed elenca i dialoghi, ovvero le battute che i personaggi pronunciano e che, nel fumetto, sono contenute nelle vignette (per il parlato) o nelle didascalie (per la voce del narratore o, in certi casi, i pensieri di uno dei personaggi, che si identifica anche come narratore della storia).

Spiegare per filo e per segno come si costruisce una sceneggiatura non è necessario, in questo momento. Voi prendete il soggetto, ovvero il testo completo della vostra trama, e ogni volta che cambia la scena o finisce una sequenza andate a capo. Insomma, **SPEZZATE LA STORIA** di modo che le scene siano tutte separate tra loro, ciascuna in un proprio paragrafo.

Contatele.

Ora domandatevi, una scena per volta, quante pagine ci vogliono per raccontarle. Se una scena consiste in una persona che trova un oggetto per terra, una pagina è sufficiente. Se una scena è una discussione importante che porta a conseguenze per i protagonisti, può durare anche diverse pagine. Un inseguimento può durarne due, tre, quattro. Non di più, a meno che non stiate pensando di realizzare un fumetto lunghissimo. :)





Quando saprete il numero approssimativo di pagine della vostra storia, cominciate a studiare una pagina alla volta. Questa fase la potete scrivere oppure la potete direttamente abbozzare sui fogli, a matita.

Di ogni tavola vi dovete domandare quante vignette avrà. Cercate di non farne più di sei per pagina, ma non imponetevelo come una regola. Ogni azione che deve succedere nella pagina avrà una sua vignetta. Come dicevamo all'inizio, le vignette sono come fotogrammi scelti da un film, quindi è ragionevole pensare che in ogni fotogramma succeda una sola cosa alla volta.

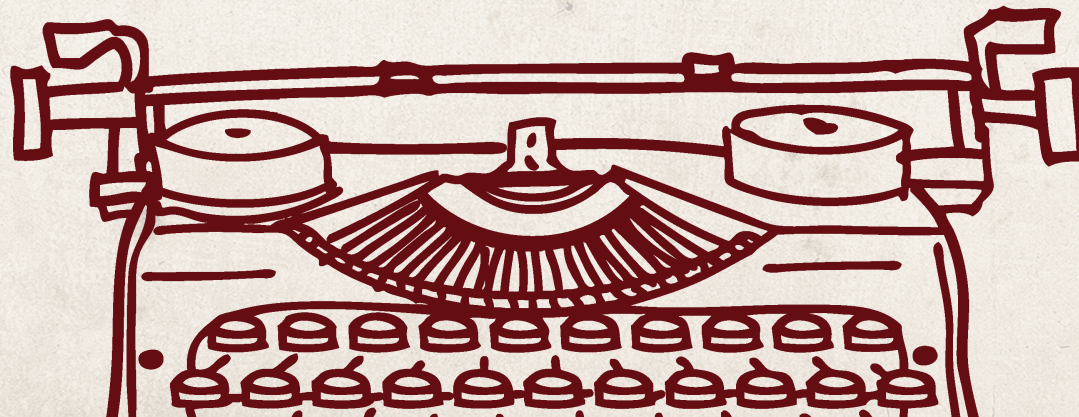
Domandatevi:

Qual è la vignetta più importante della pagina?

Cosa ci succede?

In quale vignetta si capisce bene in che luogo ci troviamo?

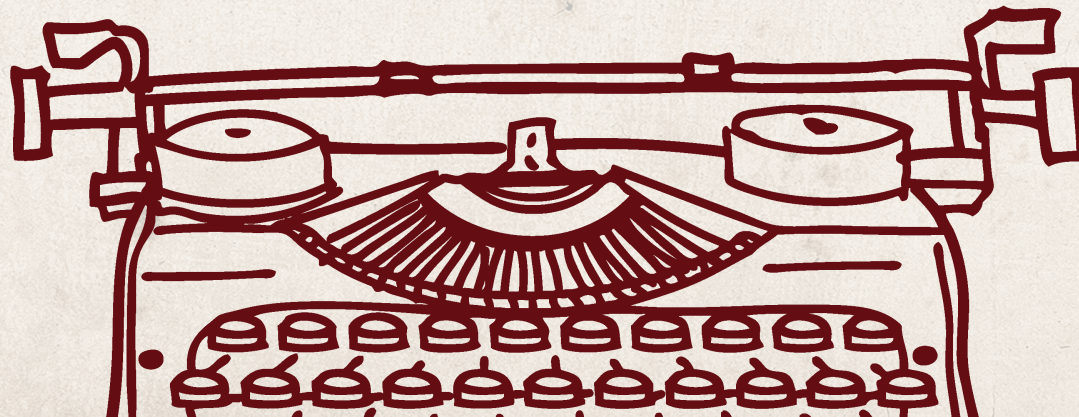
Ecco, questa è una cosa importante. Torniamo alla nostra persona che trova un oggetto per strada. È probabile che l'azione più importante della scena sia il momento in cui raccoglie quell'oggetto (che poi si rivelerà importante per la trama), quindi la vignetta con le dimensioni maggiori o l'inquadratura più importante sarà appunto quella, ma è altrettanto importante che ci sia una vignetta che fa capire se ci troviamo in una strada di città, in un viottolo di campagna o in un posto completamente diverso. Questo si fa capire disegnando sullo sfondo qualcosa di riconoscibile. Questa cosa dovrebbe succedere, se possibile, in ogni pagina. Il senso del luogo è fondamentale.





A questo punto si possono disegnare le pagine a matita.

Disegnate anche le nuvolette, per capire quanto spazio occupano, in base a quanto avete bisogno che i personaggi parlino. Attenti anche all'ordine di lettura: una nuvoletta in alto a sinistra si legge prima di una in basso a destra, e se nella vignetta c'è un botta e risposta tra due personaggi bisogna assicurarsi che l'occhio del lettore incontri prima la nuvoletta del personaggio che parla per primo.





Poi le pagine vanno rifinite. China? Pennarelli? Colore? Decidete voi.  
A seconda della storia, del vostro stile, del tempo a disposizione. Anche il lettering,  
ovvero i testi definitivi nelle nuvolette, potete farlo a mano o al computer, con un  
programma come Photoshop. La cosa bella del Fumetto è che non ci sono regole  
se non quella di raccontare una bella storia. Quindi fate come volete.

**Non vediamo l'ora di leggere i vostri fumetti!**

