

REALIZZARE UN FUMETTO

Hai già imparato a riconoscere tutte le caratteristiche del linguaggio dei fumetti, adesso si tratta di utilizzare queste conoscenze per produrre una vera e propria storia.

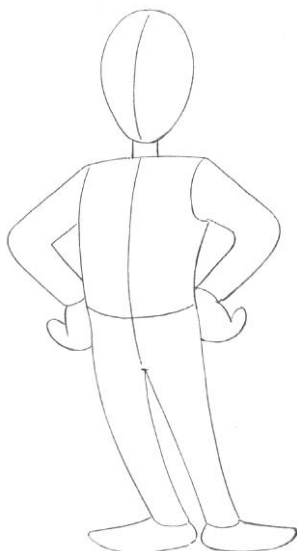
Prima di cominciare, ti mostriamo degli esempi e ti forniamo delle indicazioni per disegnare personaggi e ambienti, progettare una pagina e realizzare una sceneggiatura. Dopo, potrai provare anche tu...

I PERSONAGGI

Prima di disegnare un personaggio, è necessario tener presente che l'aspetto fisico deve anche esprimere le caratteristiche psicologiche, l'appartenenza ad un ceto sociale, il tempo storico in cui vive e il ruolo che vogliamo dargli.

Bisogna anche stabilire il genere del nostro fumetto: comico, avventuroso ecc...

Ora ti mostriamo quali sono le varie fasi per progettare e disegnare un personaggio. Quello che abbiamo scelto, è **un vecchietto arzillo e simpatico che veste elegantemente e vive in un tempo passato**. Il disegno è di tipo caricaturale in quanto appartiene al genere comico.



Disegna prima la **sagoma**, ti sarà più semplice stabilire le proporzioni del corpo. In questo caso, il personaggio ha una corporatura media che ben si adatta alla raffinatezza dell'abbigliamento.

Sopra la sagoma, **disegna il personaggio** cercando di metterne in evidenza le caratteristiche: sguardo accattivante; atteggiamento disinvolto; abbigliamento raffinato e d'altri tempi (bombetta, bastone, panciotto con orologio a catena, papillon);

occhialini e baffoni da vecchietto.

Il disegno va realizzato a matita e con un tratto molto leggero in modo tale che, dopo l'inchiostatura, si possa cancellare senza lasciare tracce.

L'**inchiostatura** consiste nel ripassare il disegno con inchiostro di china nero che non sbiadisce e non sbava a contatto con altri colori. Per questa operazione si può utilizzare il pennino o, meglio, il pennello che consente di variare lo spessore delle linee.

Questa è la tecnica utilizzata dai disegnatori dei fumetti, ma la realizzazione presenta molte difficoltà. Noi ti consigliamo di utilizzare pennarelli indelebili di diverso spessore.



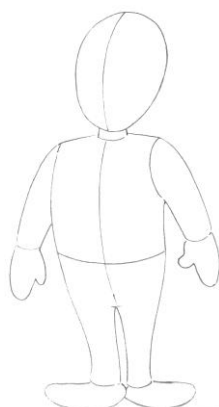
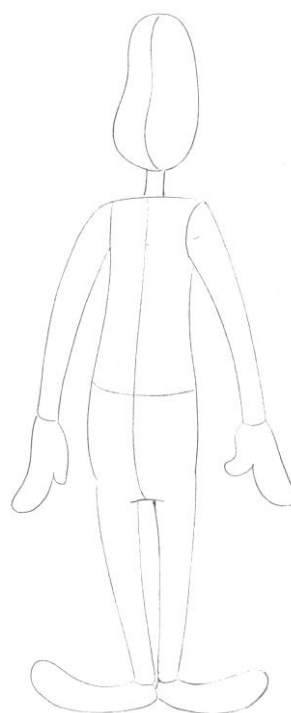
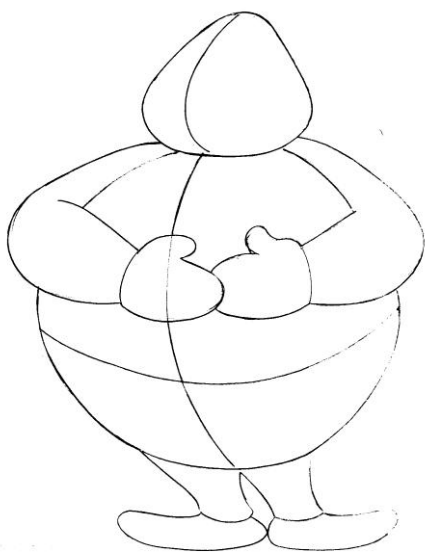
Alla fine, si procede alla **colorazione** usando, preferibilmente, chine colorate. Puoi utilizzare anche la tecnica dell'acquerello, perché è necessario che il colore sia poco coprente per non sovrapporsi e nascondere le linee del disegno.

E' possibile usare anche dei pennarelli ma, in questo caso, le sfumature e l'omogeneità del colore risultano compromesse; un risultato migliore si può ottenere con le matite colorate.



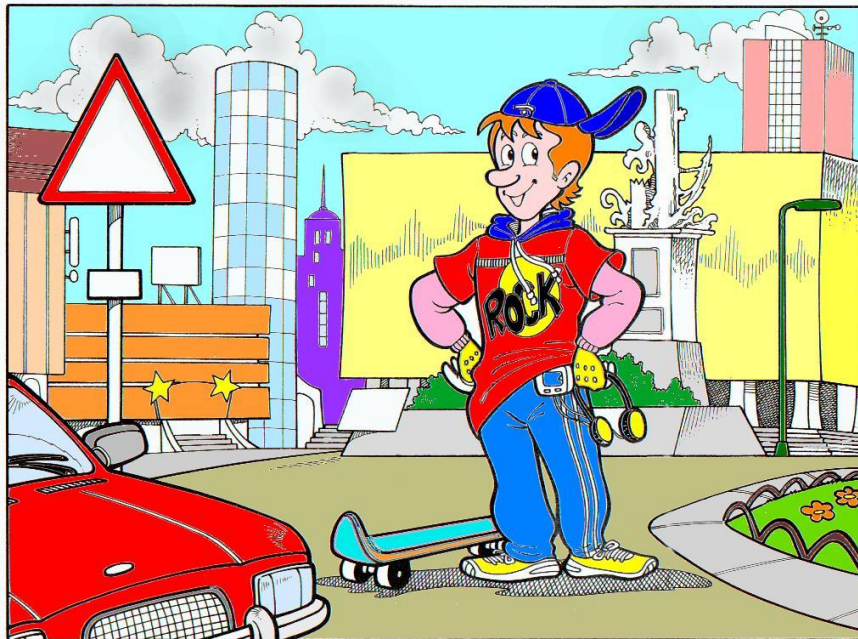
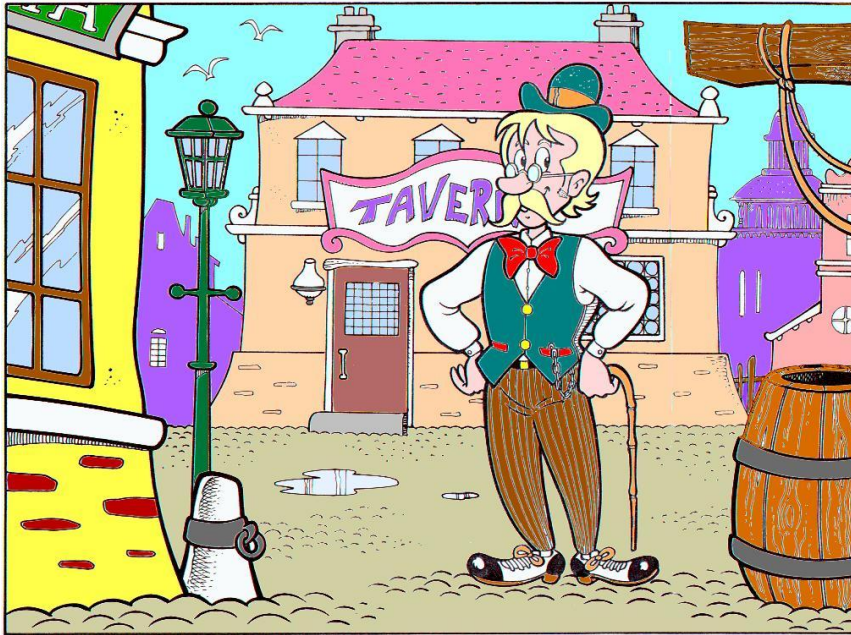
Utilizzando la stessa sagoma, si può disegnare un personaggio che presenta caratteristiche opposte: giovane, spigliato e con un abbigliamento tipico dei ragazzi di oggi.

Ti forniamo adesso altre sagome: il ciccione, lo spilungone e il piccolo.
Potrai utilizzarle per costruire svariati personaggi, seguendo la procedura che ti abbiamo indicato nelle pagine precedenti...



L'AMBIENTE

I personaggi possono agire in diversi tipi di ambiente: interno o esterno, città o campagna ecc...
Come per i personaggi, anche nel disegnare l'ambiente bisogna tener presente il periodo storico in cui si svolge la vicenda e il genere di fumetto che si vuole realizzare.
Noi abbiamo inserito i nostri personaggi nel loro ambiente...



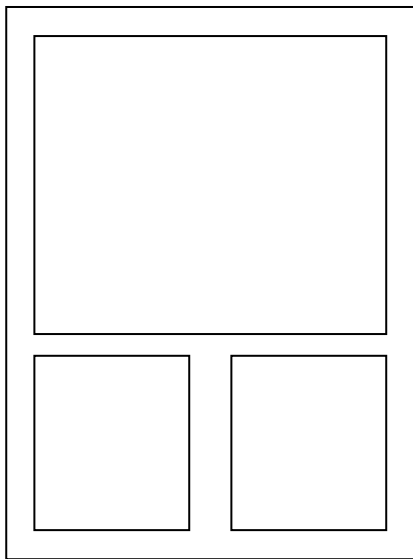
L'IMPAGINAZIONE

L'impaginazione è l'organizzazione di una storia in una pagina, cioè la scelta della distribuzione delle vignette, della loro dimensione e della loro forma.

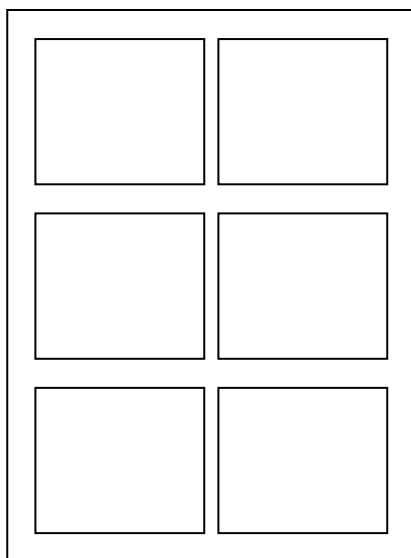
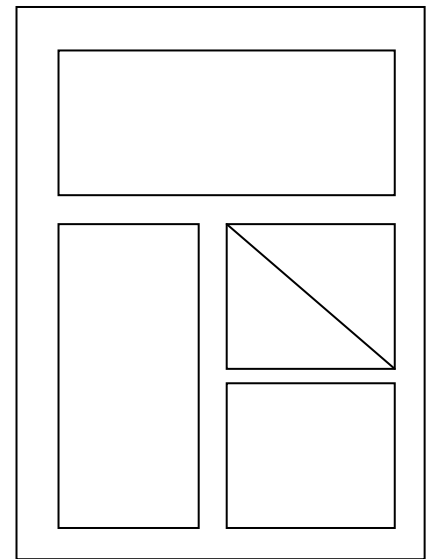
Se le vignette hanno medesima forma (generalmente rettangolare) e dimensione, il ritmo della storia sarà lento e monotono.

Hai già visto nel paragrafo "Diverse forme e dimensioni" come le vignette possono assumere diverso significato; tieni conto, inoltre, che le forme allungate verso l'alto danno l'idea di un moto ascensionale, quelle orizzontali provocano una sensazione di calma e sono più adatte alla descrizione di ambienti, quelle oblique danno l'effetto del movimento e dunque della dinamicità.

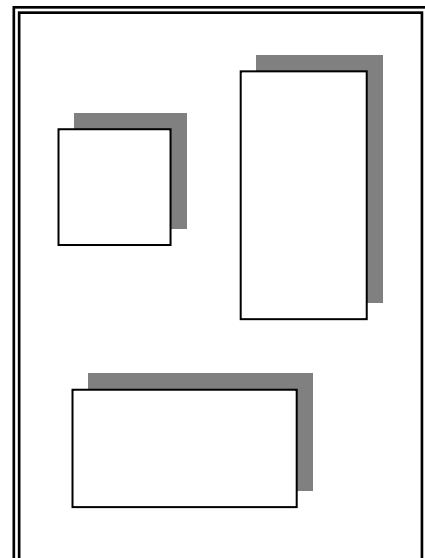
Ti diamo, adesso, alcuni esempi di schemi di impaginazione. Quando progetterai la tua storia, per l'impaginazione potrai ispirarti ai modelli che vedi:



Queste due ipotesi di schemi possono essere utilizzati come prima pagina: la vignetta d'apertura è più grande e può contenere il titolo.



Schema regolare, la funzione è descrittiva.



In questo schema le vignette sono distribuite a seconda delle esigenze della storia e sono sovrapposte al disegno di una scena che occupa l'intera pagina.

SOGGETTO E SCENEGGIATURA

Prima di procedere alla stesura della sceneggiatura bisogna scegliere o scrivere il soggetto, cioè la storia. Noi ne abbiamo scelto una molto semplice e l'abbiamo divisa in sequenze.

MILLEPIEDI E MILLESCARPE di L. Malerba

I sequenza

Millepiedi era così disoccupato e così povero che cercava di convincere i figli a mangiare una sola volta al giorno.

- Guardate che mangiare troppo fa male alla salute, guardate ci sono anche dei ricchi che mangiano solo una volta al giorno.

Ma i figli si lamentavano e piangevano per la fame. Così Millepiedi e la moglie decisero di trasferirsi dal Sud al Nord con i figli e tutta la loro roba, cioè niente, in cerca di lavoro.

II sequenza

Per non sbagliare, la famiglia Millepiedi si era incamminata verso il Nord sulla grande Autostrada, i due genitori in testa, i tre piccoli dietro.

Dopo un bel po' di strada Millepiedi padre si era guardato intorno e aveva detto che secondo lui il Nord era già incominciato. Ai lati dell'autostrada si vedevano infatti dei palazzoni alti alti e, tirando su con il naso, si sentiva odore di bruciato. Vide un tale con la faccia da padrone e gli domandò se per caso poteva dargli un lavoro. Ma questo gli rispose che lui aveva bisogno di braccianti, cioè di gente che lavorava con le braccia e non con i piedi.

- A giudicare dalla risposta, se non siamo proprio al Nord ci manca poco, - disse Millepiedi alla moglie.

III sequenza

Camminarono sull'Autostrada ancora per parecchi giorni. Una sera che erano tutti molto stanchi e non ce la facevano più a muovere i piedi, trovarono una automobile ferma con il muso voltato verso Nord. Vi salirono sopra e aspettarono che si mettesse in moto.

Viaggiarono per una notte intera e la mattina dopo sbarcarono in una città molto grande dove si sentiva un fortissimo odore di bruciato le case erano così alte che non si riusciva a vedere il tetto.

- Questa volta siamo veramente arrivati al Nord, - disse Millepiedi tirando su con il naso.

Verso sera Millepiedi vide un altro tale con la faccia da padrone e gli domandò se poteva farlo lavorare.

- Ho bisogno di manovali, - disse quello, - cioè di gente che lavora con le mani e non con i piedi.

IV sequenza

Millepiedi allora incominciò a sfogliare i giornali per orientarsi sul lavoro da cercare. I giornali parlavano di certi calciatori che venivano pagati centinaia di milioni per prendere a calci un pallone con i piedi. Millepiedi pensò che quello era un lavoro adatto per lui. Se quei tali che avevano solo due piedi venivano pagati centinaia di milioni, lui che di piedi ne aveva mille lo avrebbero pagato parecchi miliardi.

- Ho trovato l'America! - disse Millepiedi.

Si presentò al comandante della squadra di calcio con due piedi in tasca e gli altri novecentonovantotto piedi bene in vista. Gli risero in faccia e lo mandarono via dicendo che aveva troppi piedi.

VI sequenza

Dopo molto cercare, Millepiedi finalmente trovò lavoro presso un artigiano che dipingeva le mattonelle smaltate per i bagni e le cucine e poi le vendeva ai ricchi italiani e americani. Millepiedi doveva camminare su un tampone di vernice e poi sulle mattonelle bianche dove lasciava i segni dei suoi mille piedi come una bella decorazione. Su certe mattonelle doveva camminare in senso circolare, altre le doveva semplicemente attraversare in diagonale secondo le istruzioni del padrone. Invece di scrivere dietro le mattonelle "hand made" che vuol dire fatte a mano, questo fece scrivere "feet made" che vuol dire fatte con i piedi. Le vendite aumentarono del doppio e i guadagni aumentarono di quattro volte.

V sequenza

Millepiedi si era sistemato con tutta la famiglia in una casetta nella periferia della grande città e con i soldi che guadagnava riuscivano a mangiare tre volte al giorno quasi tutti i giorni della settimana. Avrebbe voluto mettere da parte anche un po' di soldi per mandare a scuola i tre piccoli Millepiedi, ma il padrone non voleva saperne di aumentargli la paga. Si era perfino messo a piangere dicendo che gli affari gli andavano male e che il mestiere di padrone era pieno di rischi e di preoccupazioni.

VI sequenza

Una mattina Millepiedi si affacciò alla finestra e vide che durante la notte i tetti e le strade erano diventati tutti bianchi. Capì subito che si trattava della neve e andò a svegliare la moglie.

- È venuta giù la neve!

La moglie si affacciò alla finestra. Non aveva mai visto la neve, ma ne aveva sentito parlare.

Si sa che d'inverno al Nord piove la neve, non c'è niente di strano.

La signora Millepiedi si stropicciò gli occhi, si mise addosso una vestaglia e scese sulla strada insieme al marito. Provarono a mettere i piedi nella neve e si accorsero che era molto fredda, quasi gelata. Allora si ricordarono che per camminare sulla neve ci volevano le scarpe.

VII sequenza

Millepiedi si mise in tasca i soldi dell'ultima paga e andò in un negozio a comprare le scarpe per i figli che dovevano andare a scuola.

- Vorrei tremila scarpe, - disse Millepiedi dopo aver fatto un rapido conto: tre figli, mille piedi ciascuno e quindi mille scarpe per tre, che fa appunto tremila.

Il padrone del negozio lo guardò in modo strano e poi disse che gli avrebbe venduto tutte le scarpe che voleva, purché pagasse.

Per pagare tremila scarpe per i tre figli, Millepiedi dovette farsi prestare i soldi dal padrone dove lavorava. I piccoli ebbero le loro scarpe per camminare sulla neve, ma per pagare il debito tutta la famiglia ricominciò a mangiare solo una volta al giorno come quando abitavano nel Sud e Millepiedi era povero e disoccupato.

L. Malerba *Storiette tascabili* Einaudi

Per ciascuna sequenza, abbiamo stabilito il numero di vignette e abbiamo cominciato a compilare e a stendere la sceneggiatura. La griglia contiene le varie voci che fanno riferimento a tutti gli elementi del linguaggio del fumetto.

Il lavoro è avviato, completalo (da solo o in gruppo)

sequenze	vignette	Personaggi Ambiente	battute e/o didascalie	onomatopiee	Segni convenzionali e di movimento	Inquadrature
P R I M A	1	Si vede uno scarpone vecchio (aperto davanti) in una pozzanghera e, accanto, Millepiedi-padre con la sua famiglia.	<u>DID.:</u> Come tutte le mattine, Millepiedi... <i>PADRE: Forza ragazzi! A tavola anche se non c'è molto da mangiare!</i>			Campo Medio
	2	I millepiedini con le lacrime agli occhi.	<i>FIGLI: Abbiamo fame!</i>	<i>FIGLI: ueee! ueee!</i>	lacrime che formano una pozzanghera	Figura intera
	3	Millepiedi-padre insieme alla famiglia.	<i>PADRE: Ragazzi, ci trasferiamo; andiamo al nord a cercar lavoro</i>	<i>FIGLI: urrà!</i>		Figura intera
	4	Ai bordi dell'autostrada: il papà ha in spalla un vecchio zaino; la mamma tiene in mano una cartina; figli sono vicino ai genitori. Sta passando un'auto.	<i>FIGLI: Uffa! Siamo stanchi, siamo arrivati sì o no?</i>	<i>AUTO: Wruumm</i>	Linee nere che indicano il movimento dell'auto. Fumo dal tubo di scappamento.	Campo medio
S E C O	5	La famiglia Millepiedi su un'ampia strada che costeggia grandi palazzi.	<i>PADRE: Ragazzi guardate che palazzoni, siamo arrivati al Nord</i>			Campo lungo
	6					

N D A	7					
T E R Z A						
Q U A R T A						

Q U I N T A						
S E S T A						
S E T T I M A						

