

LA TECNICA DEL FUMETTO

LA GRAMMATICA

Il fumetto è una forma d'arte che unisce le regole della scrittura a quelle del disegno e le impiega per numerosi scopi: narrare, divertire, spaventare, inventare, commuovere...dando vita a diversi generi di fumetto (horror, comico, giallo, rosa).

La parola fumetto è dovuta alla particolare tecnica con la quale vengono scritte le parole dette dai personaggi, racchiuse quasi sempre in palloncini fumosi che spuntano dalla loro bocca.

Negli USA e nei paesi anglofoni i fumetti sono indicati come *comics*, in Giappone vengono chiamati *manga* ("immagini divertenti"), in Francia sono chiamati *bandes dessinées* ("strisce disegnate").

Se vogliamo cercare una data di nascita del fumetto possiamo allontanarci fino al 1896 quando Richard Felton Outcault pubblica per la prima volta il suo Yellow Kid sul "New York American".

Yellow Kid, come quasi tutti i fumetti delle origini, appartiene al genere comico.



La **vignetta** è il cuore del fumetto e rappresenta l'equivalente delle inquadrature di un film. Quante vignette ci sono in un fumetto? Non esiste una regola fissa.

Si può narrare una storia con così tante vignette da riempire più pagine formando piccoli

comic books -->



oppure raccontare una storia su una sola pagina creando una **tavola** -->



e ancora raccontare tutto su una sola **striscia** -->



La comprensione del significato di una vignetta parte dall'osservazione del suo aspetto grafico. In primo luogo si deve osservare la linea del contorno, perché essa indica le anacronie (i passaggi di tempo) della narrazione:

CONTORNO LISCIO

La narrazione si svolge nel momento presente.

CONTORNO ONDULATO

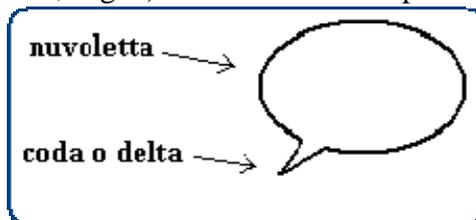
Si fa un "salto nel passato" o flash back

CONTORNO TRATTEGGIATO

Si fa un "salto nel futuro" o flash forward

A volte, però, le vignette si muovono liberamente nello spazio bianco del foglio, senza alcun contorno.

E ora veniamo alla nuvoletta o **balloon**. Essa nasce dall'esigenza di indicare con precisione l'emittente del messaggio (colui che parla, pensa, sogna). È formata da due parti:



La coda è rivolta verso l'emittente: se ci sono 2 code i personaggi a parlare sono 2; se ce ne sono 3 parlano in 3; se ce ne sono ...insomma, avete capito!

Anche la forma della nuvoletta, insieme alla scelta del carattere delle lettere scritte (**lettering**) manda un suo messaggio. Osserva:



I personaggi parlano tranquillamente tra di loro.



Il personaggio è fortemente in collera.

ho seeeee

Il personaggio è un tipo macabro.



Il personaggio sta pensando.

A volte le parole non bastano; allora possiamo aiutarci con le onomatopee e le immagini iconiche.



SGRUNT

RABBIA



SMAK

AMORE



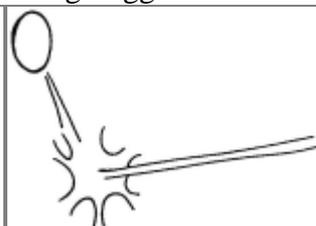
OUNF

DOLORE

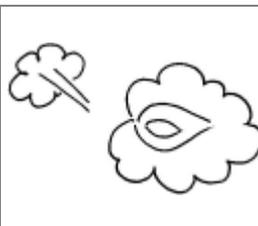
Non bisogna poi trascurare le **linee cinetiche**, cioè quei segni che rendono in modo efficace i movimenti dei personaggi o degli oggetti. Eccone alcune.



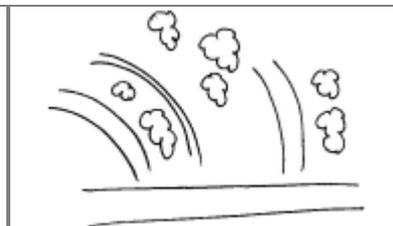
Un tuffo SPLASH



Un rimbalzo SBOING

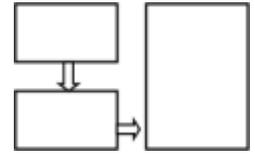


Uno sparo BANG

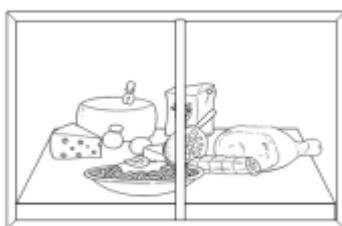
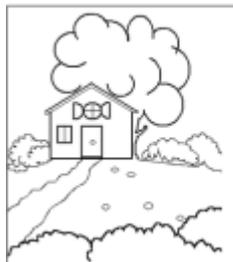


Un abbattimento SLAM

Il collegamento tra le varie vignette può avvenire o tramite COLLEGAMENTI LOGICI:

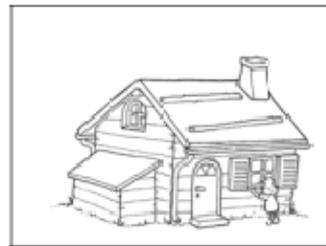
			
<p>SPAZIO BIANCO per indicare passaggio di tempo o rapporto causa-effetto</p>	<p>DIDASCALIA o APPOGGIATURA si comporta come una voce fuori campo che fornisce elementi necessari a introdurre la storia, concluderla o di passaggio tra una parte e l'altra della storia</p>	<p>CARTIGLIO messo oltre il margine della vignetta, introduce la storia fornendo particolari indispensabili</p>	<p>FRECCETTA usata per indicare l'ordine di lettura delle vignette</p>

Oppure il collegamento tra le vignette si realizza con COLLEGAMENTI SPAZIALI



ZOOMATA

dalla visione generale si passa al particolare, come con lo zoom della macchina fotografica



INGRANDIMENTO

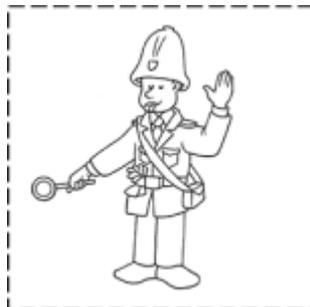
dalla visione del particolare ci si allontana per osservare la scena nel suo insieme

E infine si possono fare, tra le vignette, COLLEGAMENTI TEMPORALI



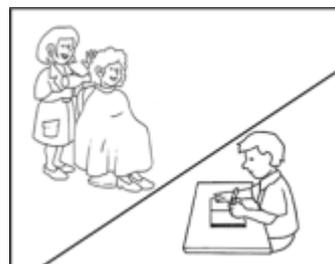
FLASH BACK

si torna indietro nel tempo



FLASH FORWARD

si va avanti nel futuro



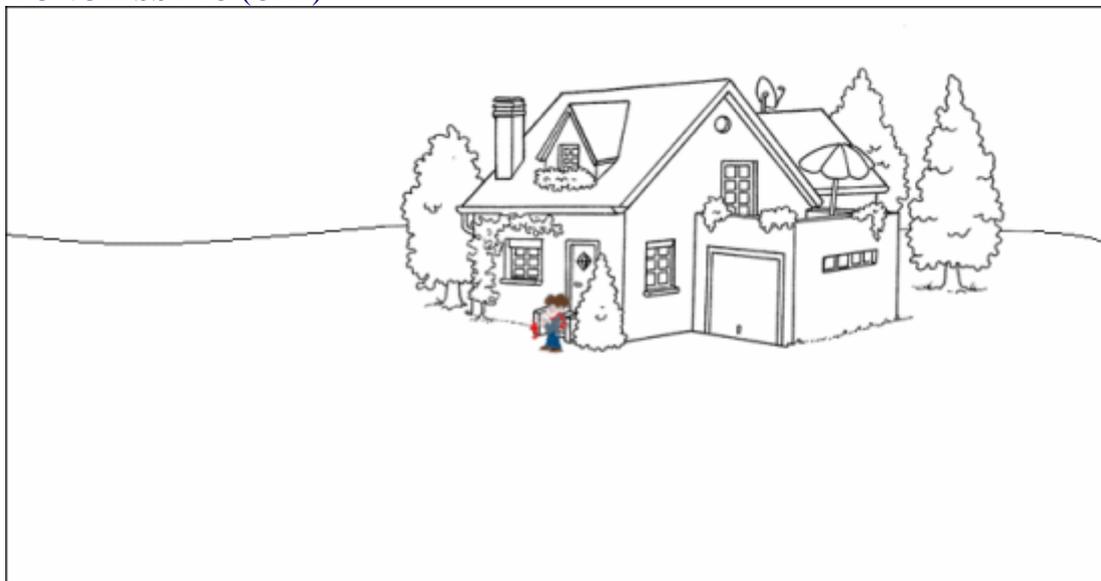
MONTAGGIO PARALLELO

si osservano due azioni contemporanee

GLI EFFETTI VISIVI

Per concludere il discorso occorre parlare degli EFFETTI VISIVI.

Parlando di effetti visivi ci si riferisce al tipo di inquadratura dell'ambiente o dello spazio in cui il personaggio agisce. Le varie inquadrature comprendenti un ambiente o uno spazio si chiamano **CAMPO**. Possiamo quindi distinguere il **CAMPO LUNGHISSIMO (CLL)**



Si usa di solito per aprire il racconto facendo in modo che il lettore osservi bene l'ambiente senza soffermarsi sul personaggio, che si distingue appena.

CAMPO LUNGO (CL)



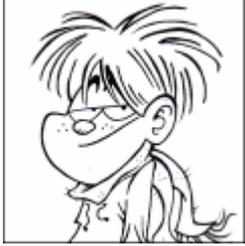
L'ambiente è ancora messo in risalto ma si comincia a distinguere il personaggio.

CAMPO TOTALE (CT)



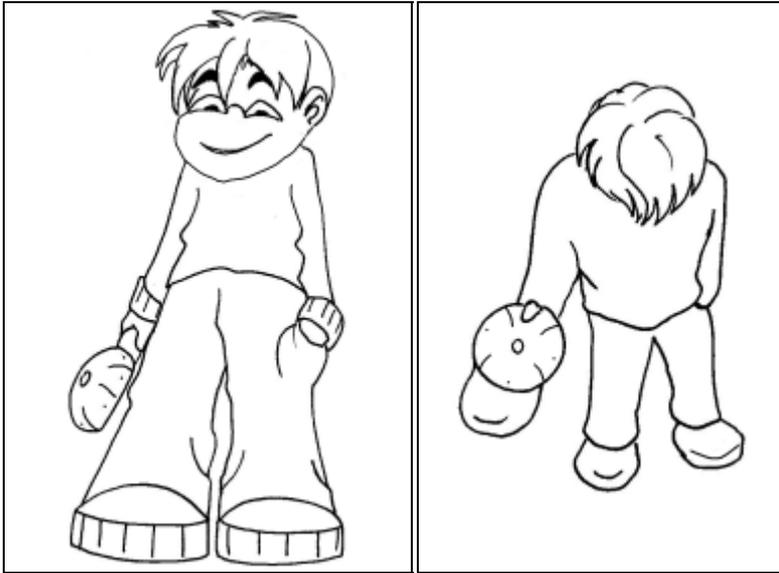
Si distingue con precisione l'ambiente e altrettanto il personaggio.

Rispetto alla figura umana le inquadrature prendono in considerazione

			
<p>FIGURA INTERA (FI) Il soggetto è inquadrato dalla testa ai piedi.</p>	<p>PIANO AMERICANO (PA) Il soggetto è inquadrato dal ginocchio o metà coscia in su.</p>	<p>PIANO MEDIO (PM) O MEZZA FIGURA (MF) Il soggetto è inquadrato dalla vita in su.</p>	<p>MEZZO PRIMO PIANO (MPP) O MEZZO BUSTO (MB) Il soggetto è inquadrato dalla base del petto in su.</p>
			
<p>PRIMO PIANO (PP) E' inquadrata la testa del soggetto, dal collo in su.</p>	<p>PRIMISSIMO PIANO (PPP) E' inquadrata la testa del soggetto, dal mento all'attaccatura dei capelli.</p>	<p>DETTAGLIO Si vede solo una parte del volto o del corpo, o anche un particolare di un oggetto.</p>	

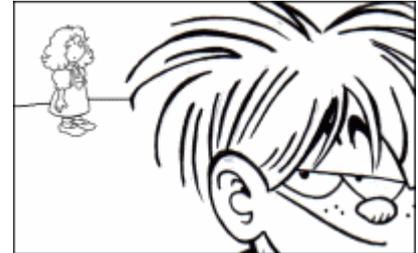
Poche parole ancora sulle inquadrature.

Per dare un effetto dinamico o statico alle immagini si ricorre anche ai punti di vista, cioè alla posizione in cui l'osservatore guarda i personaggi. Si può osservare



DAL BASSO VERSO
L'ALTO

DALL'ALTO VERSO IL
BASSO



DI QUINTA

Uno dei soggetti "esce" dall'inquadratura, spesso si utilizza con un soggetto in primissimo piano ed uno in secondo piano.

Fine