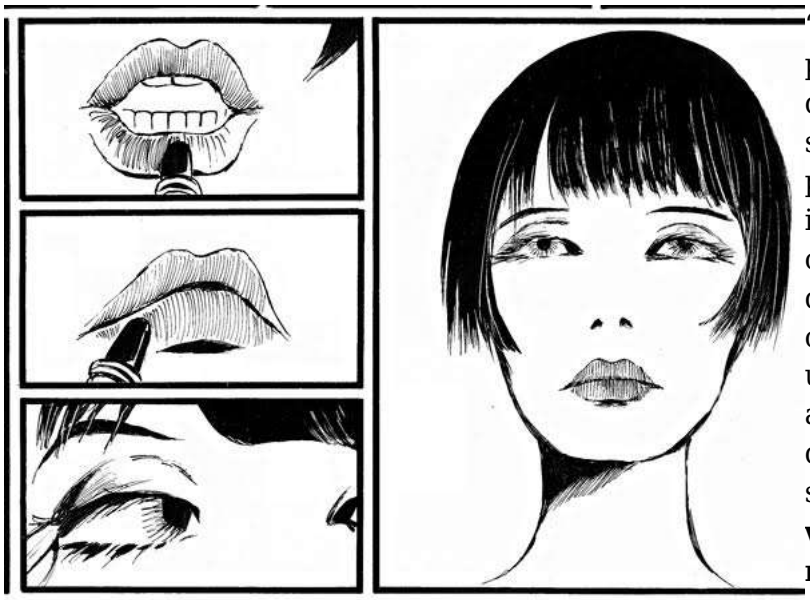
LEZIONI DI FUMETTO N° 1. Il processo creativo

scritto da Antonio Mazzuca | 21/12/2015



“Allora sei bravo a disegnare?”. Non potrebbe esserci domanda più sbagliata, quasi un incubo, per tutti quei sceneggiatori di fumetti che si propongono di spiegare in cosa consista il proprio mestiere. In realtà il processo che porta alla stesura e alla realizzazione di un fumetto è decisamente molto più complesso di quanto possa sembrare a una lettura superficiale. In questo primo articolo e nelle prossime sezioni – dedicati alla scoperta dei meccanismi che sottendono la nascita di un fumetto – **verranno analizzate le fasi principali nella creazione di una storia**. La decima arte, come vengono considerati i fumetti, è forse la più sottovalutata, nonostante contenga, rispetto alle altre, il maggior numero di discipline: se da un lato è letteratura, dall’altro è anche pittura, disegno e illustrazione; senza dimenticare ovviamente il cinema. Ed è proprio in questa continuità, anzi **in questa sorta di amalgama tra testo e disegni,** che **si crea un discorso cinematografico**. I fumetti, ad esempio, contengono molte sequenze che sembrano sviluppate per il cinema, con numerose vignette che concorrono all’utilizzo di piani di inquadratura e di movimenti.

Mai come nel fumetto, dunque, entrano in gioco contemporaneamente diverse discipline: dalla letteratura alla sceneggiatura, dalla pittura alla grafica, fino all’inclusione appunto degli elementi di regia. Bisogna perciò effettuare una scrematura tra le caratteristiche, ma anche le principali figure professionali, dal momento che **ogni singolo albo rappresenta il punto di arrivo di un processo creativo, ma soprattutto artistico, decisamente articolato e frazionato**. Per qualsiasi aspirante autore diventa essenziale avere dimestichezza con questo flusso di realizzazione. Ovviamente, non c’è la pretesa di volersi sostituire ai più svariati e corposi manuali che costituiscono la bibliografia essenziale per chiunque voglia avvicinarsi in maniera professionale al mondo delle nuvole parlanti; ma si cercherà, tuttavia, di rendere meno ostiche alcune dinamiche, soprattutto per chi volesse acquisire maggiore dimestichezza con l’immaginifico mondo della cosiddetta “arte sequenziale”, così come è stata definita da Will Eisner, autore di quell’immenso capolavoro che risponde al nome di “Spirit”.

A volerle forzatamente sintetizzare, ecco una breve descrizione delle principali figure ma anche delle fasi concretamente più importanti. Nella genesi di un fumetto troviamo, pertanto, in un primissimo luogo la figura del **soggettista**, che di solito propone un’idea, strutturata in forma di **soggetto**, per un’eventuale storia da realizzare o da proporre a un editore. Nelle prossime “lezioni” vedremo nello specifico come si struttura compitamente un soggetto ma, per il momento, si passa direttamente alla seconda fase: ossia al momento in cui interviene la figura dello **sceneggiatore**, il quale – una volta messo a punto il soggetto – si occuperà di tradurre il tutto in **sceneggiatura**; che praticamente consiste in un testo definito nei dettagli, contenente la successione pagina per pagina – anzi tavola

per tavola, per utilizzare un linguaggio tecnico – con la descrizione e la "regia" di ciascuna vignetta. Vero e proprio cuore pulsante nella realizzazione di un fumetto, la sceneggiatura dovrà cercare di contenere alcune indicazioni: dai piani di inquadratura ai dialoghi dei personaggi, fino alla loro estetica e alle loro espressioni facciali; ma non soltanto, perché in questa fase vengono descritte anche le "scene" e le ambientazioni. Nei prossimi articoli si vedrà, nei dettagli, come si sviluppa tale tipologia di lavoro, per adesso è necessario sapere che soggettista e sceneggiatore sono solitamente la stessa persona, anche se esistono dei casi in cui possono coesistere due autori diversi.

A questo punto, definito e approvato il "progetto", la sceneggiatura passa al **disegnatore** che guiderà o si occuperà della trasposizione grafica della storia, del **disegno** vero e proprio, ma anche di apportare eventuali modifiche atte a valorizzare la comunicazione visiva. Se poi l'albo in fase di pubblicazione dovrà essere a colori, interviene anche il **colorista**: in passato identificato come figura artistica di "contorno", negli ultimi tempi sta finalmente avendo una valenza e un riconoscimento decisamente più consoni all'impatto narrativo determinato dal **colore** all'interno di una storia.

Infine, fatte le eventuali correzioni, si passa alla figura del **letterista**, ossia di colui che si impegnerà nella scrittura del **lettering**, cioè dei dialoghi presenti nella sceneggiatura e da scrivere nei cosiddetti "balloon". Indubbiamente, a voler cercare il pelo nell'uovo, potrebbero entrare in gioco altre figure professionali ma – come accennato inizialmente – non è questo lo spazio e nemmeno il luogo per poter trattare un excursus approfondito: in calce all'articolo, comunque, verranno indicati alcuni preziosi volumi per chi volesse avere una visione più precisa e approfondita. Si rimanda, pertanto, alla prossima "lezione", in cui si parlerà della stesura del soggetto.

Siamo soltanto all'inizio: buona lettura e buone visioni!

Bibliografia:

Corso di Fumetto Disney. "Disegnare, scrivere, raccontare". De Agostini Publishing. Edizione speciale su licenza del Corriere della Sera. Volumi 3 – 6 – 9 – 12.

Scrivere. "Tecniche e percorsi per chi ama raccontare". A cura di Massimo Birattari. Fabbri Publishing a cura di RCS libri. Volumi 22 e 23.

Pensare il fumetto. "Manuale pratico di sceneggiatura". A cura di Bruno Concina. Trentini Editore. Collana "I liberi".

Tito Faraci per scrivere fumetti. "Teorie e tecniche". A cura di Tito Faraci. Coniglio Editore.