

LEZIONI DI FUMETTO N.2. Dall'idea al soggetto (Vol.1)

written by Antonio Mazzuca | 22/01/2016



Fermi tutti! Se vi siete persi la prima lezione, il consiglio è quello di non proseguire nella lettura di questo articolo: avere familiarità con l'intero processo di realizzazione di un fumetto è una componente assolutamente essenziale per capirne bene meccanismi e dinamiche. Vi consiglio pertanto di fare un rapido e veloce ripasso, cliccando sul seguente link, per rileggere lo step iniziale di questa prima - e mi auguro lunga - serie di lezioni che vi terrà compagnia sulle pagine di GufettoMag una volta al mese:

www.gufetto.press/index

Come sempre, nel realizzare queste righe non c'è nessuna pretesa di volersi sostituire a un'analisi professionale e a uno studio approfondito sulla materia; cercherò tuttavia di rendere maggiormente comprensibili le dinamiche più importanti nel flusso compositivo di un fumetto, ma anche di indirizzare il lettore - attraverso mirati riferimenti bibliografici - verso una disamina sicuramente più dettagliata degli argomenti trattati su queste pagine.

Fatte dunque le dovute precisazioni, andiamo ad analizzare l'argomento principale di questa seconda lezione: **la stesura del soggetto**.

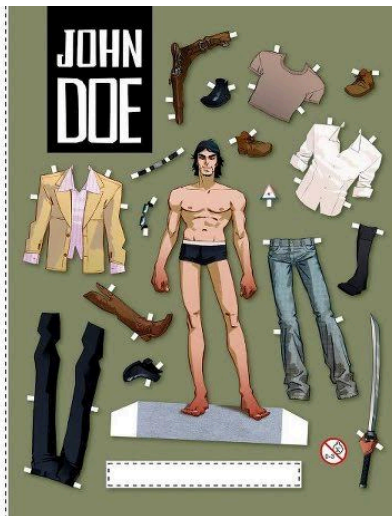
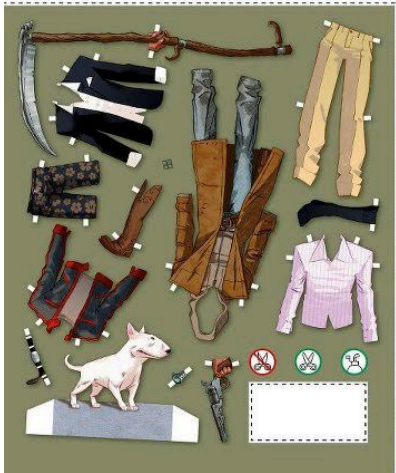
L'idea

Un momento di inaspettato e folgorante genio creativo? O magari il risultato di ore e ore di letture e visioni ispiratrici? Una buona **idea rappresenta la fase più importante** nella prima elaborazione di una trama: sicuramente il **nucleo centrale** attraverso il quale costruire e sviluppare una storia. Ma non è tutto, perché l'idea potrebbe anche derivare dalla cosiddetta "cultura generale", ossia da tutto il background personale che ogni aspirante autore dovrebbe possedere in quella sorta di mix tra osservazione, informazione e documentazione che si va a inserire in una specie di archivio mentale definito - dagli addetti ai lavori (nello specifico dal maestro Alfredo Castelli, autore di Martin Mystère) - come "**Biblioteca di Babele**". L'idea, dunque, può essere considerata come quel tipo di spunto, o di "scintilla", da cui far partire la narrazione; non ha un consolidato e riconosciuto "stile" di stesura come il soggetto o la sceneggiatura, ma piuttosto si tratta di una concatenazione logica di pensieri. Il compito di uno sceneggiatore consiste in tal senso nel trasformare, o meglio costruire, queste idee fino a farle diventare **un racconto contenente tutte le variabili narrative della vicenda**: ossia il soggetto (su cui torneremo fra poco).

Ovviamente, esistono diversi metodi per provare a innescare questa "scintilla": trovare spunti significa innanzitutto cercare di tenere sempre aggiornata la famigerata "Biblioteca di Babele" di cui si è parlato poc'anzi. Leggere e rileggere libri e fumetti, guardare e riguardare film e serie televisive, finanche sfogliare riviste e articoli di giornale: in pratica, gettare sempre acqua su quel fiume di ispirazioni che confluisce e indirizza il verso di una storia. In tal senso, un aiuto potrebbe anche derivare da un approccio maggiormente "mirato", come il ricorso all'utilizzo dei cosiddetti **sistemi "meccanici"**, che consistono nell'**induzione forzata di un'idea**. Ne esistono vari esempi (vi rimando alla bibliografia per una disamina approfondita): aprire un libro qualsiasi e farsi ispirare

da una frase letta a caso; prendere un fatto di cronaca reale e ribaltarlo chiedendosi “cosa sarebbe successo se”; ispirarsi a un film inventando un nuovo finale e reinventando successivamente inizio e sottotrame; mescolare due o più racconti e crearne uno solo.

GLUE + SCISSORS AND LET'S DOE IT



Detto questo, non bisogna dimenticare di evidenziare uno degli errori più grossolani nella progettazione di una storia: ossia tentare di adattare le proprie idee ad un fumetto seriale già esistente senza conoscerne le caratteristiche. Sarebbe alquanto rischioso (e pretenzioso), pensare di volersi proporre per una testata a fumetti senza essere aderenti allo spirito di un personaggio e dei suoi comprimari. Prima di ipotizzare qualsiasi tipo di spunto, è dunque opportuno aver letto almeno una cinquantina di albi di una

determinata serie: **maggiore è la conoscenza di un personaggio, minori sono i rischi** di produrre un qualcosa di poco coerente.

Infine, prima di passare al soggetto vero e proprio, una piccola precisazione riguardo al **genere** e al **tono** di un fumetto seriale. Per quanto riguarda il primo bisogna conoscerne perfettamente (e senza sbavatura alcuna!) meccanismi narrativi e archetipi: trattare un determinato prodotto editoriale senza avere una cognizione approfondita del genere narrativo entro cui si muove, è sicuramente una scelta azzardata. Per quanto riguarda invece il secondo caso, evitare di utilizzare un tono che rischi di non essere appropriato (Esempio: un linguaggio ironico in una serie cupa e realista).

Il soggetto



Definita l'ispirazione e messo in sacco lo spunto, si arriva alla stesura vera e propria del soggetto: questa è la fase in cui bisogna convertire l'idea in una storia!

Ma come si scrive? Qual è lo stile da utilizzare? Innanzitutto bisogna tenere a mente che **il soggetto va redatto al presente** (non al passato remoto, come in un racconto); risulta poi opportuno indicare i cosiddetti “**stacchi**”, ossia i cambiamenti di tempo e luogo, spiegando con chiarezza i passaggi narrativi. Per ciò che concerne la lunghezza, **il soggetto varia da due fino a dieci/quindici cartelle** (una cartella è composta approssimativamente da 1800 battute). Non occorre un particolare stile letterario: **il soggetto non è un racconto!** L'importante è che siano chiari intreccio e concatenazione di eventi, senza accumulare elementi che rischierebbero di rendere caotica la storia. Nella fase di stesura del soggetto, inoltre, **non è previsto l'uso dei dialoghi fra i**

personaggi. In sostanza, si potrebbe affermare che il soggetto sia una sorta di riassunto della storia, ma allo stesso tempo un'esposizione di tutti gli ingranaggi di cui è composta. Tutto deve essere chiaro: dai personaggi alle motivazioni che spingono il protagonista a sostenere una "prova", fino alle dinamiche degli antagonisti e a tutto ciò che impedisce all'eroe di portare a compimento un'impresa (su queste specifiche torneremo nella prossima lezione).

Definire dunque in maniera concreta il modo in cui deve essere redatto un soggetto, risulta imprescindibile per continuare nell'analisi di questa prima fase. Adesso, occorre metterne a "nudo" **la struttura e gli schemi narrativi**, anche se in realtà un vero e proprio sistema consolidato non esiste. Tradizione vuole - come schema classico - di rifarsi alla descrizione di Wilson R. Thornley nel suo volume *Short Story Writing*:

1. SCENE INIZIALI

A1) Protagonista; B1) Sue caratteristiche; C1) Personaggi di contorno;

D1) Problema; E1) Soluzione più probabile o appariscente; F1) Contrasti con la soluzione più appariscente

1. SCENE CENTRALI

A2) Interferenze; B2) Altre soluzioni appariscenti; C2) Altre interferenze; D2) Soluzione definitiva

1. SCENE FINALI

A3) Risultato della soluzione definitiva; B3) Risposte a tutti gli interrogativi non ancora risolti

Ora, per tastare con mano gli elementi di questa analisi, non rimane che provare a adattare questo schema a un qualsiasi tipo di narrazione: in linea di massima, ogni storia può essere ricondotta a questa "semplificazione"; il protagonista è chiamato o coinvolto a risolvere un problema, seguendo o facendosi trasportare in un determinato percorso, incontrando interruzioni e/o ostacoli di qualsiasi natura fino a quando il problema non è risolto. Ovviamente si tratta di una estremizzazione, dal momento che esistono degli schemi fissi assai più precisi di questa classificazione generica. Nella prossima lezione vedremo come viene sviluppata, in tal senso, la cosiddetta "**struttura ternaria**" del racconto in **Incipit, Corpo e Desinit**. Per il momento, giusto per completare concretamente questa "grezza" infarinatura sulla composizione del soggetto, occorre invece soffermarsi sugli elementi che non possono mancare in ogni buona storia. Stiamo parlando di un altro grande classico, delle regole espresse dallo scrittore Rudyard Kipling, riassumibili in cinque punti: le celeberrime "**5 W**".

1. **WHO:** "Chi?" (I personaggi)
2. **WHERE:** "Dove?" (L'ambientazione)
3. **WHEN:** "Quando?" (Il tempo)
4. **WHAT:** "Cosa?" (L'oggetto della narrazione)
5. **WHY:** "Perché" (Le motivazioni)

Un buon soggetto deve sempre rispondere a questi cinque quesiti!



Per quanto riguarda poi - nello specifico - la stesura di un soggetto per un fumetto seriale, bisogna accostare anche un altro parametro: il **“COME?”** (Il modo). In pratica, per spiegare questo criterio, si potrebbe prendere ad esempio la composizione di un prodotto editoriale longevo e duraturo nel tempo (esempio: Tex). In questo caso, alla fine della storia - o di un ciclo di storie - il successo del protagonista è sempre dato per scontato. **Bisogna quindi sottolineare il modo in cui l'eroe riesce a ottenere il successo:** il “Come” diventa una variabile per mettere in risalto le caratteristiche di un personaggio amato dal pubblico, e rendere di conseguenza più interessante la vicenda.

Siamo giunti quindi alla conclusione di questa prima parte dedicata alla stesura di un soggetto, ma gli strumenti sono ancora ben lontani dall'essere definiti: nella prossima lezione verranno analizzati Incipit, Corpo e Desinit; si vedrà inoltre come le casistiche finora presentate possono essere smontate e rimontate per rendere più “accattivante” una trama (nello specifico, parleremo degli Intrecci narrativi e delle sottotrame, ma anche di tutta quella serie di “ausili” come il flashback e il flashforward). Analizzeremo poi il Climax (la scena che decide il destino di una storia), e le varie caratterizzazioni di protagonisti e comprimari nella cosiddetta “Bibbia dei Personaggi”: sapevate, ad esempio, che la spalla del cattivo - vice antagonista - in gergo viene definita “rat”?

Questa e altre curiosità vi aspettano nella prossima lezione. Arrivederci al prossimo mese sulle pagine di Gufetto Press.

Bibliografia:

Corso di Fumetto Disney. “Disegnare, scrivere, raccontare”. De Agostini Publishing. Edizione speciale su licenza del Corriere della Sera. Volumi 3 - 6 - 9 - 14. (2011)

Scrivere. “Tecniche e percorsi per chi ama raccontare”. A cura di Massimo Birattari. Fabbri Publishing a cura di RCS libri. Volumi 22 e 23. (2014)

“Praticamente fumetti”. A cura di Laura Scarpa. Editore Mare Nero. Collana “Pop Arts” (2001)

“Tito Faraci per scrivere fumetti. Teorie e tecniche”. A cura di Davide Barzi. Coniglio Editore. (2004)

Pensare il fumetto. "Manuale pratico di sceneggiatura". A cura di Bruno Concina. Trentini Editore. Collana "I liberi". (1999)

Last but not least, una serie di interessanti link, a cura di alcuni professionisti del settore, per approfondire nello specifico le tematiche trattate in questa lezione:

Alfredo Castelli, "Come si diventa autore di Fumetti".

<http://www.afnews.info/wordpress/speciali/propage/comesidiventaautoredefumetti>

Roberto Recchioni, "Di che parliamo quando parliamo di fumetti?".

<http://prontoallaresa.blogspot.it/2016/01/chiacchiere-sullo-scrivere-fumetti-e.html>

(Prima parte)

<http://prontoallaresa.blogspot.it/2016/01/di-che-parliamo-quando-parliamo-di.html>

(Seconda parte)

Paolo Paliaga, "Diabolik e sceneggiatura in tre atti".

<http://cinemalab.altervista.org/diabolik-e-sceneggiatura-3-atti>

Moreno Burattini, "Piccoli Consigli".

<https://www.ubcfumetti.com/darkwood/consigli.htm>