

Ciao sono Filippo Confalmiti,
sono un artigiano e protagonista
di un fumetto. Ti racconto
la mia storia, il mio lavoro
e possiamo scrivere
un fumetto insieme?

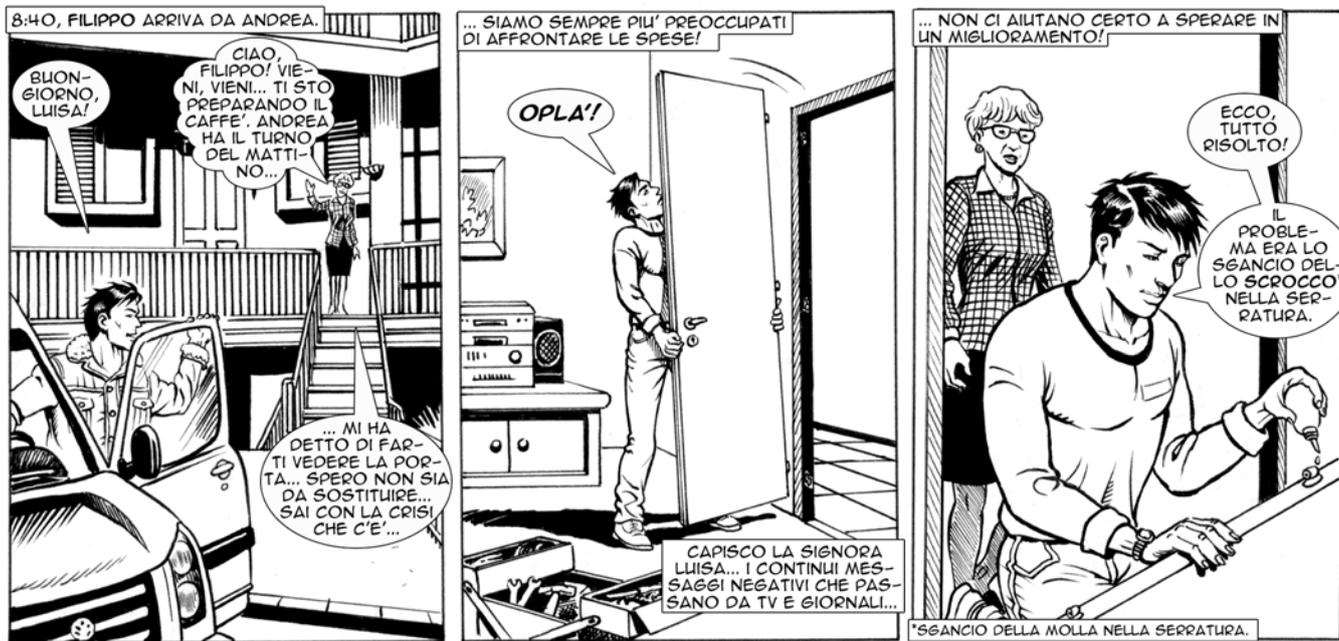
Iniziativa a cura di
Confartigianato Alto Milanese
Eventi speciali


Confartigianato
Imprese
ALTO MILANESE

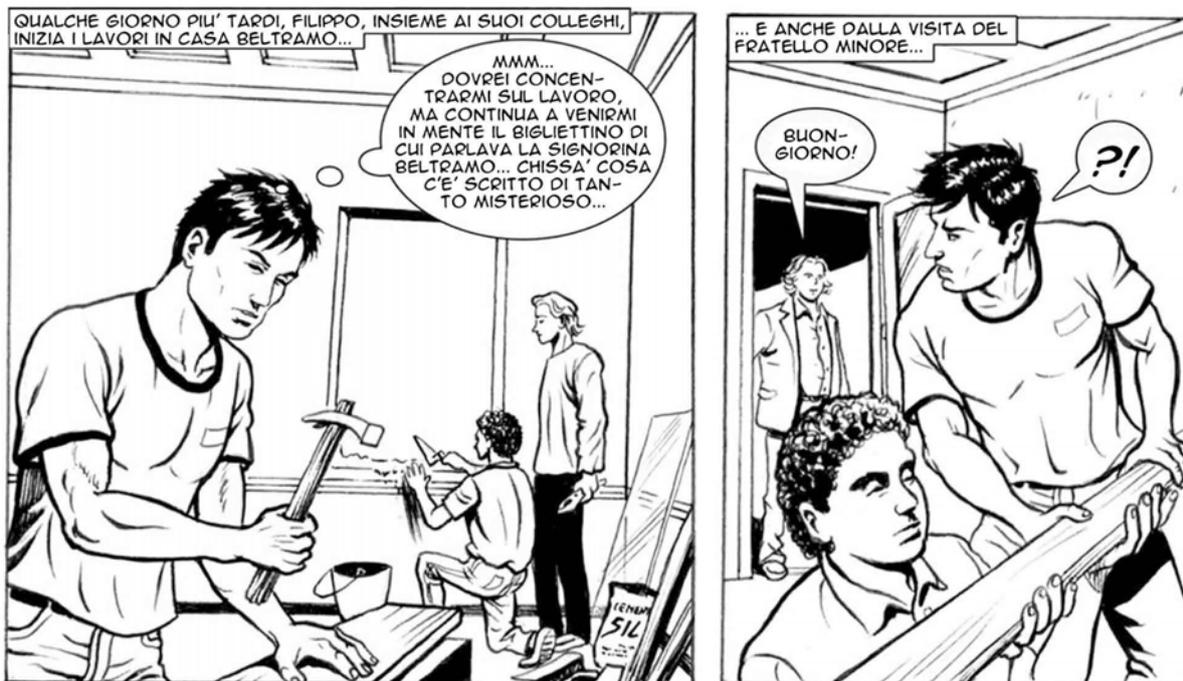


Chi sono gli artigiani?

L'artigiano lavora con le mani, con la mente e con il cuore ed è sempre stato così, fin da quando l'uomo primitivo ha costruito la sua casa, i suoi attrezzi per pescare o per andare a caccia.



Anche Filippo Confalmi è un artigiano del sistema casa, che ha ereditato dal padre un piccolo laboratorio e, in particolare, si occupa di legno e arredo. Come la maggior parte degli artigiani, lavora e affronta i problemi quotidiani: il lavoro in nero, l'usura, l'adeguamento alle normative, le regole da rispettare e quello non rispettate, la concorrenza oltre alla crisi che spaventa tutti e tutto.





Quali sono i lavori artigiani?

- Falegname, come Filippo
- Muratore
- Elettricista
- Idraulico
- Fabbro
- Materassaio
- Pizzaiolo
- Spazzacamino
- Parrucchiere
- Fotografo
- Stampatore
- Estetista
- Sarto
- Orefice
- Tassista
- Autotrasportatore
- Meccanico
- Grafico
- Imbianchino
- Odontotecnico

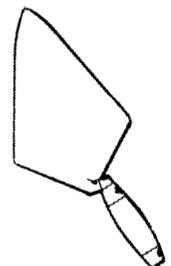
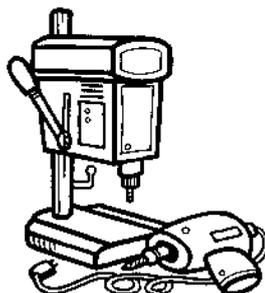
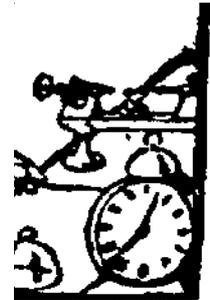
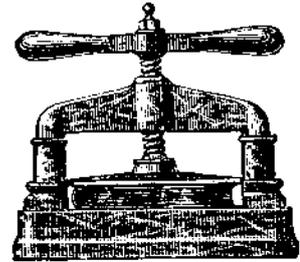
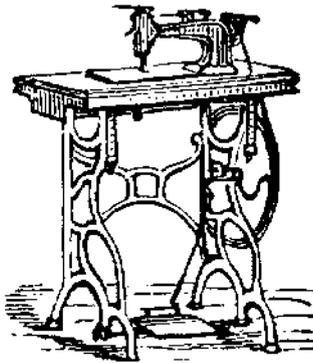
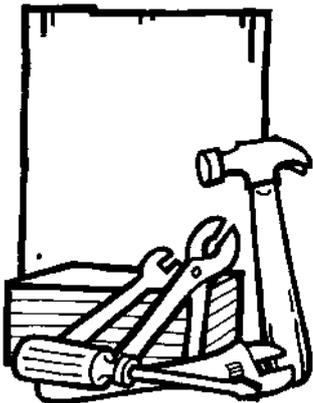
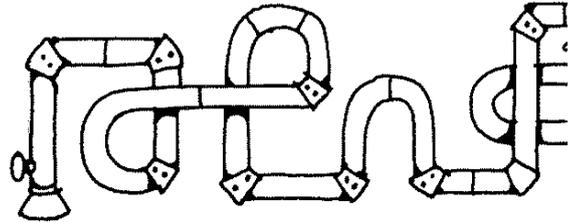
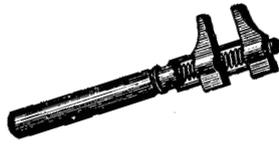
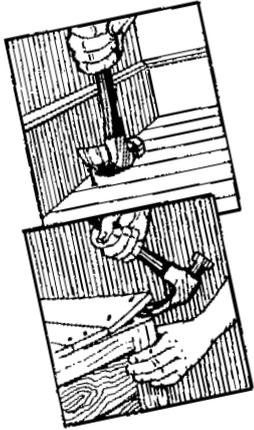


Adesso vuoi continuare tu?



Con che cosa lavorano gli artigiani?

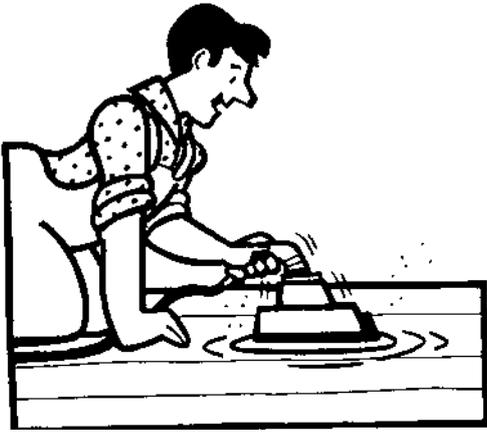
Guarda gli oggetti di questa pagina e prova a riconoscerli, come si chiamano? A che cosa servono? Chi li usa?



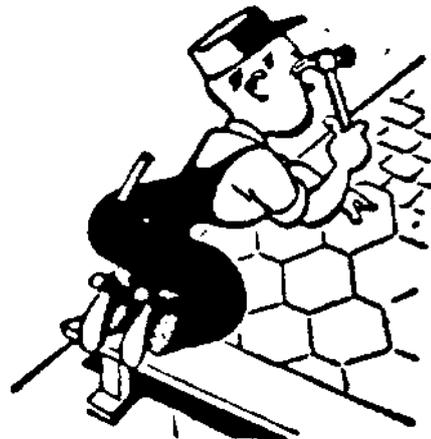


Dove lavorano gli artigiani?

Guarda i disegni e scrivi a fianco quale mestiere svolgono e dove...



Adesso proviamo a scoprire dove lavorano gli artigiani?



...possiamo continuare per tante pagine,
infatti i lavori artigiani sono davvero
tantissimi...





Per me gli artigiani....

**Adesso che
Conosciamo meglio
gli artigiani proviamo
a raccontare chi sono?**



Il mio lavoro
artigiano preferito e'

.....
e lo disegno così

Adesso che conosciamo
meglio gli artigiani proviamo
a disegnare un laboratorio
artigiano?

Continua...

A questo punto cosa
ne dici se proviamo a fare
un fumetto insieme?

Iniziativa a cura di
Confartigianato Alto Milanese
Eventi speciali



Cosa c'è di veramente bello nei fumetti?

Il fatto che possiamo inventare i personaggi che più ci piacciono e raccontare le storie più strane che ci vengono in mente.

Inventare una storia a fumetti non è difficile, e se ve lo dico io... potete crederci.

L'importante è prepararsi per bene!

Ecco cosa bisogna fare:

- ✎ preparare una bella storia
- ✎ definire bene i personaggi, meglio che non siano molti
- ✎ decidere se vogliamo essere scrittori di fumetti, disegnatori di fumetti o fare entrambe le cose.

Come trovare l'idea per la tua storia

Risposta più semplice non esiste: in qualsiasi momento e in qualsiasi situazione. Il mondo che ci circonda è una vera miniera di spunti: basta saperlo interpretare! Situazioni

bizzarre, curiose possono essere il punto di partenza per una nuova avventura.

Se poi hai anche il dono di una fervida fantasia, ancora meglio.

L'importante è non perdere le buone idee; vuoi un consiglio?

Portati sempre dietro un un bloc notes e appena hai l'idea giusta annotala, così non la perderai e potrai utilizzarla al momento giusto per il tuo fumetto.



Le regole del fumettista

- Bisogna pensare per immagini perché nei fumetti le immagini sono la cosa più importante e non bastano le parole per raccontare la nostra storia
- Bisogna inventare personaggi facili da disegnare
- Bisogna identificare ciò che è veramente necessario nella nostra storia, provare a descriverlo e poi disegnarlo
- Dopo aver scritto sommariamente la nostra storia possiamo provare ad abbozzarla. Disegniamo ogni vignetta su un foglio di carta singolo: sarà più facile ordinare la storia in sequenza e magari inserire nuove idee
- In ogni vignetta bisogna lasciare lo spazio per le nuvole con i dialoghi, gli effetti sonori e le didascalie



I personaggi parlano e pensano

I personaggi parlano e pensano proprio come noi e per capire quale di queste due operazioni stiano facendo ci sono dei segni convenzionali che aiutano il fumettista a elaborare la sua storia e la sua tavola.

I dialoghi o i pensieri sono contenuti nelle nuvolette o nei ballon.

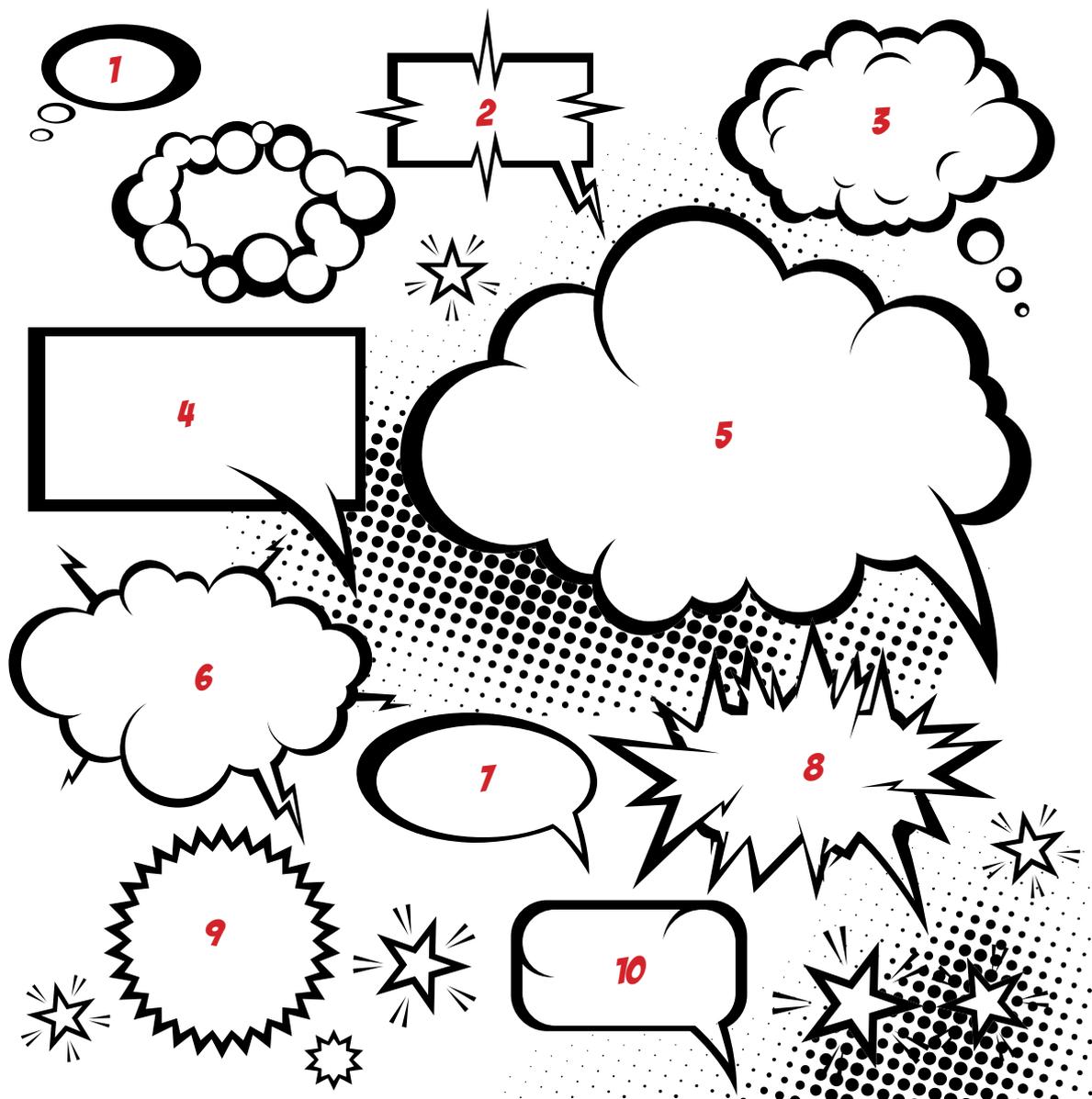


Se il personaggio parla, dialoga o interloquisce con altre persone la nuvoletta sarà ovale con un contorno ben definito, come nelle vignette qui sopra.

Se il personaggio sta pensando o parlando da solo, invece, le nuvolette saranno a sbuffi come nell'immagine a destra.



Infine, se il personaggio sta urlando, le nuvolette saranno tutte a zigzag, come nel riquadro a sinistra.



Che tipo di ballon sono?

Userei il ballon numero **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** per....

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____



Elaborazione della storia

Le storie a fumetti possono essere raccontate in:

striscie, per esempio quelle di Linus e Snoopy. La striscia è rappresentata da un rettangolo ed è suddivisa in vignette, solitamente da 3 a 5.

tavole, per esempio quelle di Filippo Confalmiti. La tavola, di solito è grande come un foglio per la macchina da scrivere o un quadernone. Di solito in una tavola ci sono da 7 a 9 vignette.

albi, per esempio come Superman, Dylan Dog, Tex, Topolino, cioè una rivista di più pagine.

Quando si decide di scrivere una storia a fumetti bisogna decidere in quale formato la si vuole raccontare e poi si inizia a lavorare al testo e ai disegni.

Il soggetto

Si scrive il soggetto della storia (in pratica un riassunto con l'idea della storia, il personaggio e l'ambientazione generale).

In questa fase bisogna evidenziare chiaramente l'inizio, lo svolgimento e la conclusione (il finale, magari anche ridicolo).

La sceneggiatura

Poi si passa alla sceneggiatura vera e propria: la storia viene scritta per bene, arricchita di tutti i particolari necessari; le ambientazioni e gli sfondi vengono descritti per filo e per segno; si aggiungono anche i dialoghi fra i personaggi, i pensieri e le didascalie che introducono le diverse vignette.

Un consiglio importante, rileggete bene la sceneggiatura, dovete controllare che la storia fili logicamente come un treno sui binari: è vietato andare "fuori tema", altrimenti la storia sarà confusa.

La sceneggiatura disegnata

La sceneggiatura disegnata (o il pre-storyboard) si prepara suddividendo la sceneggiatura nelle vignette che compongono la tavola: in questa fase si decide anche cosa viene disegnato, perchè non dobbiamo mai dimenticare che il fumetto è un racconto per immagini.

Si prende un foglio A4, si divide in due verticalmente e a sinistra si disegnano le vignette, numerandole. Nella colonna di destra, in relazione a ogni vignetta, si mette la parte di storia che la vignetta dovrà contenere. Non risparmiamo sui fogli: possiamo usarne anche uno per ogni vignetta!



Lo storyboard

La sceneggiatura disegnata è il primo passo per ottenere uno storyboard, cioè il fumetto abbozzato in tutte le sue componenti.

Potremmo dire, infatti, che lo storyboard è un riassunto per immagini della sceneggiatura! Ora riprendiamo tutti i fogli della sceneggiatura disegnata e li riportiamo in un unico foglio. Prendiamo un foglio A4 e lo dividiamo in vignette: 9 divise in tre file da tre vignette ognuna.

Poi in ogni vignetta abbozziamo, con figure abbastanza semplici, il disegno della parte di storia pertinente. Bisogna ricordarsi di prevedere gli spazi per le nuvolette e tutti gli effetti che abbiamo previsto.

Questa fase richiede abbastanza tempo, e per poter provare e riprovare possiamo usare una matita.

Quando avremo composto la tavola con tutte le vignette disegnate, possiamo iniziare a scrivere le battute dei dialoghi: attenzioni agli errori!

E' meglio usare lo stampatello maiuscolo per rendere il tutto più facilmente leggibile.

Se tutto è a posto, si possono definire bene i disegni con le caratteristiche dei personaggi, ripassare le diverse espressioni e lavorare il tratto del disegno... ma questa è un'altra storia!

Per completare il tuo fumetto devi ripassare tutto a pennarello e poi cancellare la base in matita.





Il lettering

Nel fumetto il disegno è accompagnato dalle scritte che, in gergo si chiamano “caratteri” e hanno un’impostazione grafica, cioè lo stile nel quale anche le parole non venono scritte ma, in pratica, disegnate. Il termine che definisce questo è lettering. Attenzione, non bisogna esagerare, perché il lettering non deve avere il sopravvento sul disegno.

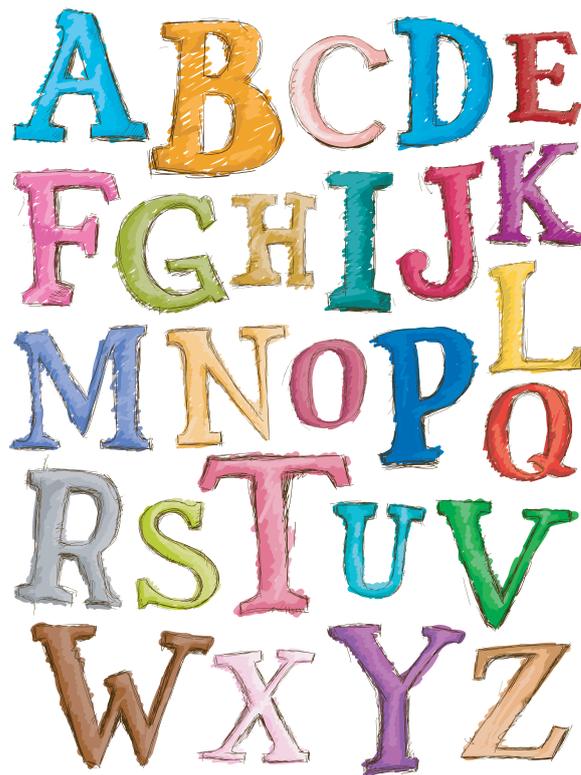
Quando usiamo il lettering?

Per esempio nel titolo, oppure quando alla scene bisogna aggiungere un effetto sonoro come gli spari di una pistola: BANG BANG. Prima di iniziare a scrivere sul fumetto, bisogna controllare lo spazio che si è lasciato e se tutto quello che abbiamo previsto entra davvero. Altrimenti, dovremmo aggiustare le parole, trovare sinonimi e frasi più brevi!

Spesso i disegnatori professionisti scrivono tutto su un foglio a parte, rispettando però, gli spazi previsti.



Il lettering: ispirazione ed esempi



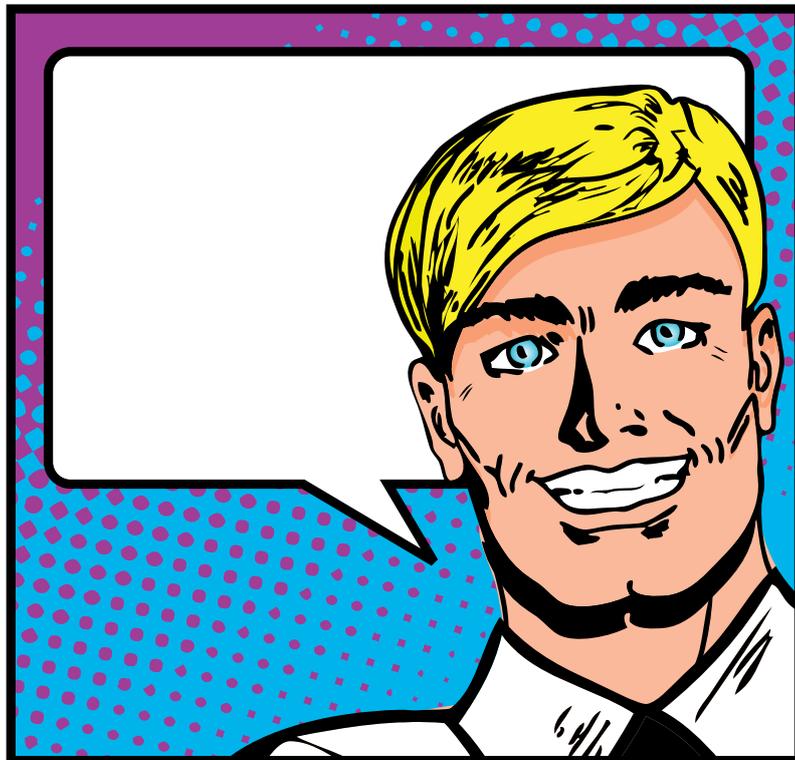
Fai qualche prova

Trova la battuta giusta e scrivi con il "lettering" che ti sembra più appropriato



Fai qualche prova

Trova la battuta giusta e scrivi con il "lettering" che ti sembra più appropriato



Fai qualche prova

Trova la battuta giusta e scrivi con il "lettering" che ti sembra più appropriato





Gli effetti sonori

Come abbiamo detto, le storie a fumetti sono raccontate per immagini arricchite con dialoghi e didascalie o introduzioni. Ma le storie a fumetti hanno anche una “colonna sonora” fatta di parole che descrivono i rumori e i suoni: bang, splash, bau, boing sono suoni onomatopeici, cioè associati a un oggetto o a un’azione.

Perché non provi a trovarne qualcuno? Per esempio, una porta che sbatte o un bambino che piange?

Intanto, prova pensare com’è quel rumore e poi prova a scriverlo con una parola: che cosa hai ottenuto?

Non ci riesci?

Filippo ti ha preparato un piccolo dizionario dei suoni per comporre la colonna sonora del tuo fumetto.

Ah Ah: è una risata spontanea

Argh: per un forte dolore

Bang: per lo sparo di un’arma da fuoco;
(Coccobill però usava Pam)

Bleah!: per sensazione di nausea o schifo

Boing!: per il suono di un rimbalzo

Crash: descrive un forte impatto, per esempio un incidente automobilistico

Eh eh: è una risata sarcastica

Gasp: indica stupore, timore e affanno

Glom: significa paura

Grr: indica che qualcuno si sta arrabbiando

Grunt: significa sfortuna

Gulp: indica stupore, sorpresa.

mumble...mumble: è il rumore che fanno i personaggi quando sono assorti e riflettono

Rumble: indica un rombo di tuono, un crollo

Sigh: indica il sospiro

Slurp: un personaggio sta mangiando

Snort: significa rabbia

Sob: indica tristezza o pianto

Tsk tsk: indica scetticismo

Uack: indica sorpresa

Ueeee: indica una sirena

Ulb/ulp: indicano stupore.

Wow!: esclamazione che esprime stupore e ammirazione

Yawn/Uaaaaah: indica un personaggio che ha sonno e sbadiglia

Yuk: è tipico di Pippo e indica stupore, sorpresa, approvazione

Zoom: il rumore di un oggetto che si sposta velocemente

Fai qualche prova

Trova la battuta giusta, scrivi con il "lettering" che ti sembra più appropriato e completa la tavola qui sotto.



Prova tu a descrivere questi effetti sonori.....

Wroom Wroom:

Tac:

Crr...crr...crr...crr:

Tic tic tic:

Screek/Screech:

Boh!:

Swiiss:

Ooooh:

Tong:

Bzzz:

Clank, clank:

Ronf... ronf:

Stum:

Slam:

Wrrrr....:

Poof:

Boom:

Riiiiing... riiing:

Bloom:

Roarrrrr.

Splat:

Poot...poot:

Sbrang:

Driiin:

Fai qualche prova

Scrivi quale azione indica ogni effetto



Fai qualche prova

Prova a ridisegnare questi effetti... sonori



Fai qualche prova

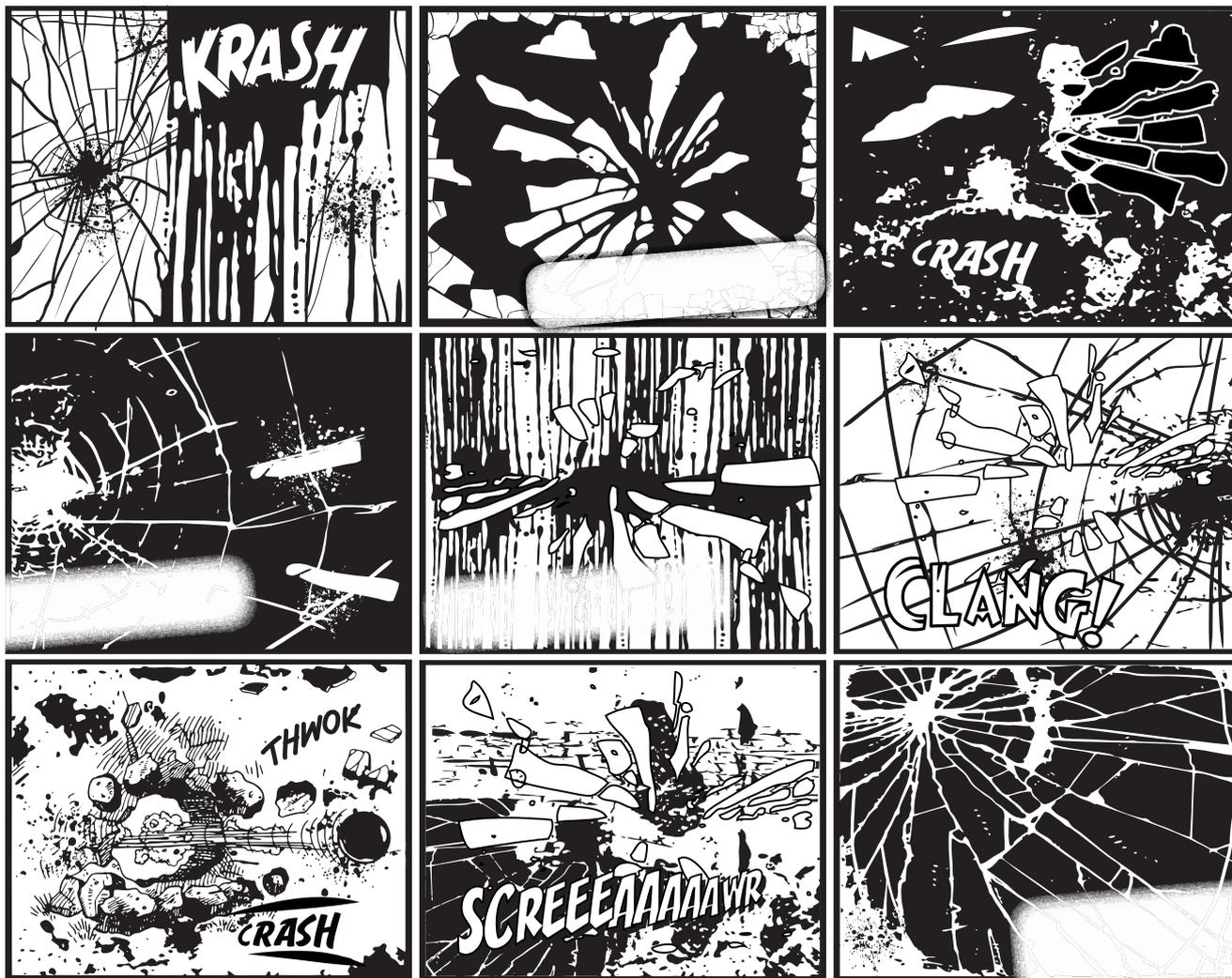
Prova a ridisegnare questi effetti... sonori





Fai qualche prova

Completa le vignette qui sotto... aggiungi gli effetti che mancano



Continua...



PARTE 3



Ricordiamoci gli elementi fondamentali per la nostra storia

La trama - I luoghi - Il tempo - I personaggi
e la suddivisione della storia:

inizio, svolgimento e conclusione

Per rendere più facile la stesura della nostra storia possiamo aiutarci con delle schede. Per prima cosa identifichiamo i personaggi e scriviamo e disegniamo il loro identik.

Poi descriviamo le tre fasi della storia:

Inizio

svolgimento

conclusione

Infine creiamo una scheda dove possiamo sintetizzare la nostra storia:

Prendiamo un foglio e lo dividiamo in due colonne.

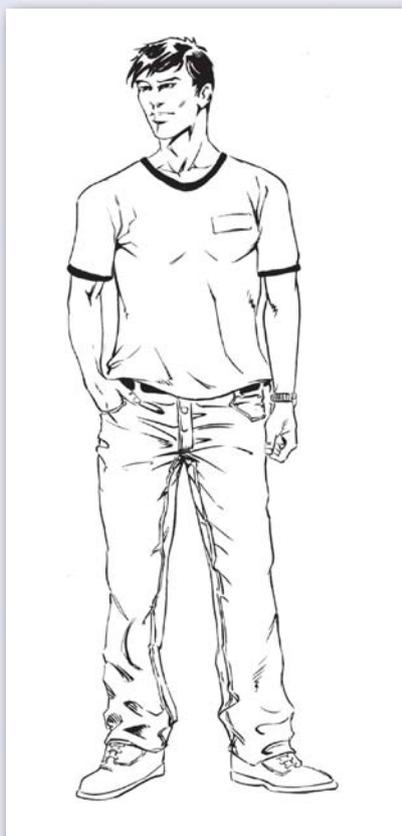
La prima la intitoliamo CHI e la seconda COSA FA

Sotto CHI elenchiamo i personaggi e sotto COSA FA le azioni.

Attenzione questo schema va scritto con la sequenza temporale

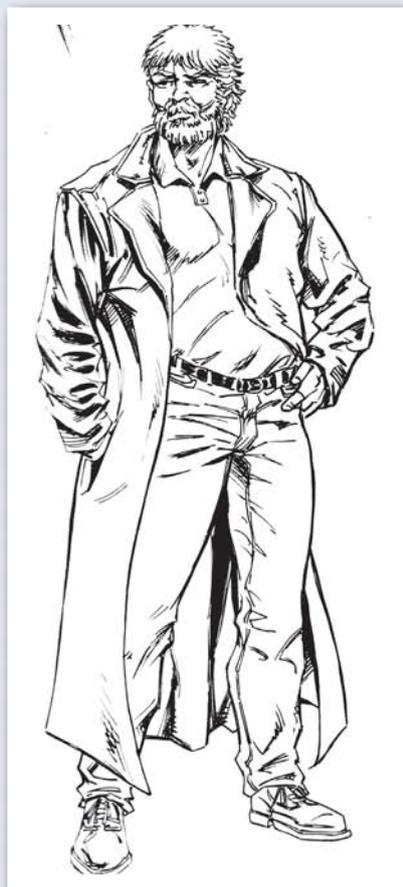


Le schede dei personaggi: l'esempio di Filippo Confalми e dei suoi amici



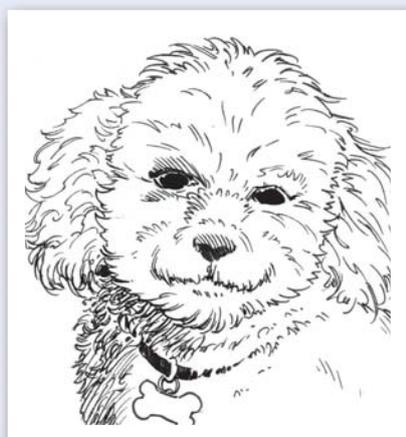
Nome e Cognome	Filippo Confalми
Professione	Artigiano Sistema Casa
Altezza	1,80
Peso	75 kg
Occhi	neri
Capelli	neri
Carattere	Estroverso con il mondo non lo è molto nella vita privata. Ha l'istinto del volontario e anche per questo è molto conosciuto: quando c'è da dare una mano al prossimo siate sicuri che lui è presente!
Residenza	Una cittadina del nord Italia, nella quale è abbastanza conosciuto. Ha una macchina e una grossa moto
Abbigliamento	Sportivo ma elegante, quando occorre
Hobby	La passione per i gialli, per gli animali. Ama visitare musei e mostre
Film preferiti	CSI, NCSI, Star Trek, Star Wars e gialli in genere
Amori	La fidanzata, il cane Rospi, il lavoro, il mare, la pizza e il cioccolato
Note	È mancino, è curioso e tutto ciò che non conosce lo affascina.

Gli amici di Filippo Confalmi: Lorenzo Artiser



Nome e Cognome	Lorenzo Artiser
Professione	Commissario di Polizia
Altezza	1,87
Peso	120 kg
Occhi	castani
Capelli	rossi
Carattere	Sembra un gatto sornione, pronto allo scatto quando meno te lo aspetti. Pur essendo grande e grosso è un uomo affascinante, interessante. Perennemente in ritardo, adora la buona cucina (e si vede!). A volte farfuglia, brontola, ma in realtà sta elaborando dati o sonnecchiando solo lui sa su cosa!
Residenza	Una cittadina del nord Italia, nella quale è abbastanza conosciuto. Non ha la patente
Abbigliamento	Sportivo
Hobby	La passione per i gialli e per i libri
Film preferiti	Per saperlo bisogna chiederlo a lui
Amori	Le sue passioni
Note	È l'ex compagno di scuola di Filippo

Gli amici di Filippo Confalmi: Rospi



Nome	Rospi
Professione	Cane
Altezza	54 cm
Peso	28 kg
Occhi	castani
Mantello	Bianco
Carattere	Allegro, solare, positivo, sempre pronto al gioco; con Filippo hanno un rapporto di grande complicità e sinergia si capiscono con uno sguardo
Residenza	Dove c'è Filippo
Hobby	Giocare, mangiare biscotti e dividere tutto il suo tempo con Filippo, non importa dove e come, l'importante è essere insieme
Film preferiti	Non troppo rumorosi, possibilmente da guardare appiccato a Filippo... schiacciando un pisolino!
Amori	Filippo, biscotti e giocare
Note	È semplicemente un cane ma quando gli umani dicono così... lui non si offende, li guarda e passa oltre...



Chi è il tuo protagonista?

	Nome	
	Professione	
	Altezza	
	Peso	
	Occhi	
	Mantello	
	Carattere	
	Residenza	
	Hobby	
	Film preferiti	
Amori		
Note		



LO STORYBOARD 1

Vignetta 1

Vignetta 2

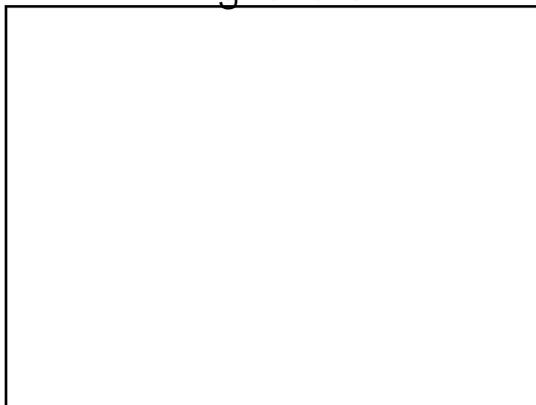
Vignetta 3

Vignetta 4

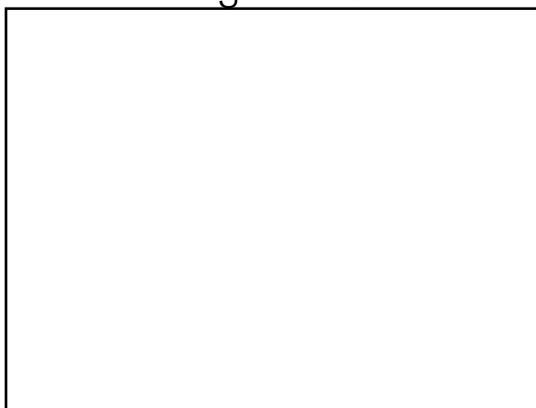


LO STORYBOARD 2

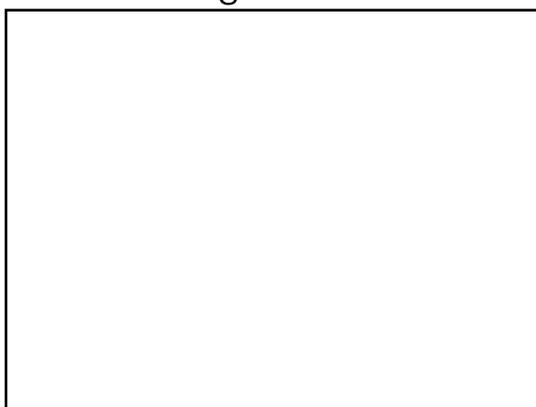
Vignetta 5



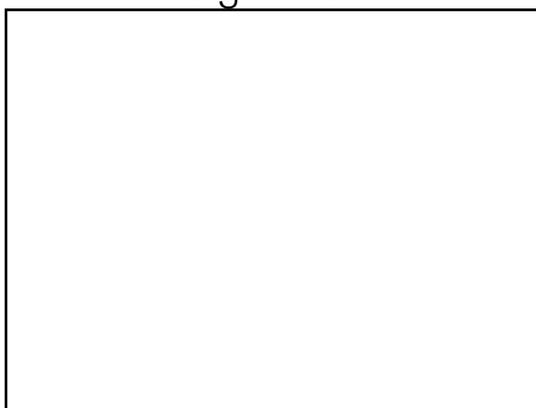
Vignetta 6



Vignetta 7



Vignetta 8





LO STORYBOARD definitivo



Allora, ragazzi, adesso
tocca a voi: scrivete una
bella storia, mi piacerebbe
leggerla! Mandatela al Giorno
dei Ragazzi e sarà pubblicata
nel sito e sul quotidiano.
A presto!

**PER VEDERE PUBBLICATE
LE VOSTRE STRISCE
DI FUMETTI, NELLA PAGINA DE
IL GIORNO DEI RAGAZZI,
OGNI VENERDI'
IN TUTTE LE EDIZIONI
DEL QUOTIDIANO
INVIATE LE VOSTRE STRISCE
O LE VOSTRE TAVOLE
A QUESTO INDIRIZZO:
ILGIORNODEIRAGAZZI@ILGIORNO.NET**

