

IL FUMETTO

IL FUMETTO HA CARATTERISTICHE PARTICOLARI CHE LO DISTINGUONO DAGLI ALTRI GENERI LETTERARI.

ANALIZZIAMO QUESTE CARATTERISTICHE.

I BALOON

I **BALOON** SONO DEI PALLONCINI IN CUI VENGONO INSERITI I TESTI.

I BALOON POSSONO AVERE DIVERSE CARATTERISTICHE GRAFICHE:

1. LA LINEA DEL BALOON È TONDA E CONTINUA E TERMINA CON UNA PUNTA CHE INDICA DA CHI PROVENGONO LE PAROLE, QUANDO QUESTE SONO ESPRESSE AD ALTA VOCE:
VOCE:



2. LA LINEA DEL BALOON È TONDA MA TRATTEGGIATA, QUANDO LE PAROLE SONO DETTE SOTTOVOCE:



3. LA LINEA DEL BALOON È TONDA MA COLLEGATA AL PERSONAGGIO DA UNA SERIE DI BOLLICINE, QUANDO LE PAROLE SONO SOLO PENSATE:



4. LA LINEA DEL BALOON È FRASTAGLIATA, CON LINEE A FORMA DI DENTI DI SEGA, QUANDO CONTIENE PAROLE CHE VENGONO DA UN ALTOPARLANTE, DA UN TELEVISORE, DA MEZZI DI COMUNICAZIONE:



5. LA LINEA DEI BALOON HA UN'APPENDICE A ZIG ZAG QUANDO LE PAROLE PROVENGONO DA UNA PERSONA FUORI CAMPO:



6. LA LINEA DEL BALOON È SEGHETTATA PER ESPRIMERE O SOTTOLINEARE LO STUPORE, L'IRA O LA PREOCCUPAZIONE DI UN PERSONAGGIO:



ANALIZZIAMO IL CONTENUTO DEI BALOON.

1. LA MAGGIOR PARTE DELLE VOLTE IL CARATTERE UTILIZZATO NEI FUMETTI È LO **STAMPATO MAIUSCOLO** NORMALE:



2. VIENE USATO INVECE IL **GRASSETTO** PER SOTTOLINEARE ALCUNE PAROLE O ESPRESSIONI PARTICOLARMENTE IMPORTANTI O CHE EVIDENZIANO STATI D'ANIMO:



3. ALL'INTERNO DEI BALOON A VOLTE SI POSSONO ANCHE TROVARE DEI **SEGNI**, QUANDO L'AUTORE VUOLE COMUNICARE IMMEDIATAMENTE E VISIVAMENTE CERTI STATI D'ANIMO:



4. INFINE ALL'INTERNO DEI BALOON SI POSSONO TROVARE ANCHE DELLE **ONOMATOPEE**:



ONOMATOPEE

LE ONOMATOPEE SONO PAROLE CHE RIPRODUCONO, SUGGERISCONO O IMITANO SUONI, RUMORI, VOCI DI ANIMALI.

PER LE ONOMATOPEE SI UTILIZZA UN CARATTERE DIVERSO DAL RESTO DELLE SCRITTE DEL FUMETTO, POSSONO ESSERE COMPRESI DENTRO AI BALOON OPPURE FUORI DA ESSI DENTRO ALLA VIGNETTA.

LA MAGGIOR PARTE DELLE ONOMATOPEE DERIVA DA VERBI DI LINGUA INGLESE:

SIGH = SOSPIRARE
SOB = SINGHIOZZARE



RING =
SUONARE IL CAMPANELLO



CLAP = APPLAUDIRE



SLAM = SBATTERE



BANG = SPARARE



CI SONO POI ONOMATOPEE CHE RIPRODUCONO SEMPLICEMENTE DEI **SUONI**, AD ESEMPIO:



LE FIGURE CINETICHE

OLTRE ALLE ONOMATOPEE, NEI FUMETTI POSSIAMO TROVARE LE **FIGURE CINETICHE**, CIOÈ QUEI SEGNI DI MOVIMENTO CHE PERMETTONO AL LETTORE DI COMPRENDERE IMMEDIATAMENTE CHE UN'AUTOMOBILE, UN PERSONAGGIO O UN OGGETTO QUALSIASI SI MUOVONO VELOCEMENTE:





ALTRI SEGNI

NELLE VIGNETTE POSSIAMO TROVARE ANCHE **ALTRI SEGNI CONVENZIONALI**:

- LE STELLINE (O GLI UCCELLINI) VICINO ALLA TESTA DI UN PERSONAGGIO PER INDICARE IL DOLORE FISICO



- LE GOCCIOLINE PER LO STUPORE, LA SORPRESA, LO SCORAMENTO



- I FULMINI PER L'IRA O LA RABBIA



L' INQUADRATURA

L'INQUADRATURA È LO SPAZIO DELIMITATO DAL RETTANGOLO O DAL QUADRATO DELLA VIGNETTA ENTRO CUI NOI TROVIAMO L'IMMAGINE.

OGNI DISEGNATORE PER NARRARE E OTTENERE DETERMINATI EFFETTI SUL LETTORE SI SERVE DI DIVERSI TIPI DI INQUADRATURE, AD ESEMPIO SCEGLIE DI DARE PIÙ RISALTO AD UN'IMMAGINE PIUTTOSTO CHE AD UN'ALTRA... SI COMPORTA COME UN REGISTA O UN FOTOGRAFO CHE POSSONO UTILIZZARE DIVERSI OBIETTIVI PER INQUADRARE UN DETTAGLIO O UNA CASA IN LONTANANZA.

LA SCELTA DELL'INQUADRATURA È IMPORTANTE PERCHÉ CI PERMETTE DI DISTINGUERE:

- I PERSONAGGI PRINCIPALI DA QUELLI SECONDARI
- UNA VICENDA PRINCIPALE DA UNA SECONDARIA
- PARTICOLARI IMPORTANTI DA DETTAGLI SUPERFLUI.

ESAMINIAMO ORA I TIPI DI INQUADRATURA PIÙ COMUNI:

1. IL DISEGNATORE INQUADRA UN **DETTAGLIO**:



2. IL DISEGNATORE INQUADRA UN PERSONAGGIO O UN'AZIONE USANDO IL **PRIMO PIANO**:



3. IL DISEGNATORE INQUADRA UN PERSONAGGIO A MEZZO BUSTO CIOÈ IN UN **PIANO MEDIO**:



4. IL DISEGNATORE INQUADRA UN PERSONAGGIO TUTTO INTERO CIOÈ **A FIGURA INTERA O PIANO GENERALE**:



5. IL DISEGNATORE DECIDE DI AMPLIARE IL PROPRIO CAMPO VISIVO, INQUADRANDO IL PERSONAGGIO NELL'AMBIENTE IN CUI SI SVOLGE LA VICENDA E QUESTO SI CHIAMA **CAMPO MEDIO**:



IL MONTAGGIO

UN AUTORE DI FUMETTI, PER RACCONTARE UNA STORIA, DEVE NARRARLA IN SEQUENZE DI IMMAGINI, OGNUNA DELLE QUALI COMPRENDA AL SUO INTERNO PERSONAGGI, AZIONI, AMBIENTI IN CUI QUESTE SI SVOLGONO, DIALOGHI , IL TIPO DI INQUADRATURA UNA VOLTA STABILITO QUALI SONO LE SINGOLE SCENE, DEVE MONTARLE, CIOÈ DEVE DECIDERE IN QUALE MODO COLLEGARLE.

L'AUTORE PUÒ DECIDERE DI NARRARE UNA STORIA SECONDO IL SEMPLICE ORDINE CRONOLOGICO, OPPURE PUÒ SCEGLIERE DI ALTERARE IL NORMALE SVILUPPO DELLA NARRAZIONE, INTRODUCENDO DEI FLASHBACK, CIOÈ EVENTI, PENSIERI AVVENUTI IN PRECEDENZA. PER FARE QUESTO SI PUÒ RICORRERE A DETERMINATI STRUMENTI ESPRESSIVI, COME PER ESEMPIO UN CONTORNO TRATTEGGIATO PER LE VIGNETTE ED UN COLORE GIALLASTRO:



CARTIGLI E DIDASCALIE

UN RACCONTO A FUMETTI SI SVILUPPA ATTRAVERSO UNA SERIE DI VIGNETTE COLLOCATE LE UNE ACCANTO ALLE ALTRE, CHE NE INTERROMPONO LA CONTINUITÀ. L'AUTORE DEVE ESSERE MOLTO ABILE PER FARE IN MODO CHE IL LETTORE RIESCA A COMPRENDERE, AD IMMAGINARE QUELLO CHE NON È DETTO MA SOLO SOTTOINTESO NEL PASSAGGIO DA UNA VICENDA ALL'ALTRA, DA UNA SEQUENZA ALL'ALTRA.

PER FARE CIÒ PUÒ DECIDERE DI COLLEGARE DUE VIGNETTE CONSECUTIVE MEDIANTE SPAZI RAVVICINATI, CHE CREANO ILLUSIONE DI CONTINUITÀ:



OPPURE PUÒ UTILIZZARE DEGLI ESPEDIENTI COME I **CARTIGLI** (ROTOLI DI CARTA, PARZIALMENTE SPIEGATI, CON ISCRIZIONI):



OPPURE PIÙ COMUNEMENTE PUÒ USARE **DIDASCALIE**, DENTRO O FUORI LE VIGNETTE, CHE APPAIONO RACCHIUSE IN UN RETTANGOLO E CHE SERVONO A INTRODURRE IL RACCONTO, UN PERSONAGGIO ... A SPIEGARE SITUAZIONI, FATTI ... O PER SEGNALARE IL CAMBIAMENTO DI LUOGO E DI TEMPO RISPETTO ALLA VIGNETTA PRECEDENTE O SEGUENTE:



IL PUNTO DI VISTA

IN UN FUMETTO LE VICENDE POSSONO ESSERE OSSERVATE DA VARI PUNTI DI VISTA: DALL'ALTO VERSO IL BASSO, DAL BASSO VERSO L'ALTO, DI FRONTE, DI SPALLE ... ATTRAVERSO IL PUNTO DI VISTA O ANGOLAZIONE IL LETTORE È RESO PARTECIPE DELLA VICENDA, È COME SE LUI STESSO FOSSE UN PERSONAGGIO CHE SI MUOVE DENTRO ALLA VIGNETTA E CHE OSSERVASSE IL SUCCEDERSI DEGLI EVENTI DA UN PUNTO DI OSSERVAZIONE PRIVILEGIATO.

1. DALL'ALTO VERSO IL BASSO:



2. DAL BASSO VERSO L'ALTO:



3. DIETRO, DI SPALLE:



4. DI FRONTE:



5. DI PROFILO:

