



# L'ABC DEI FUMETTI

Di Chiara Alivernini





**CHIARA ALIVERNINI**

# **L'ABC DEI FUMETTI**



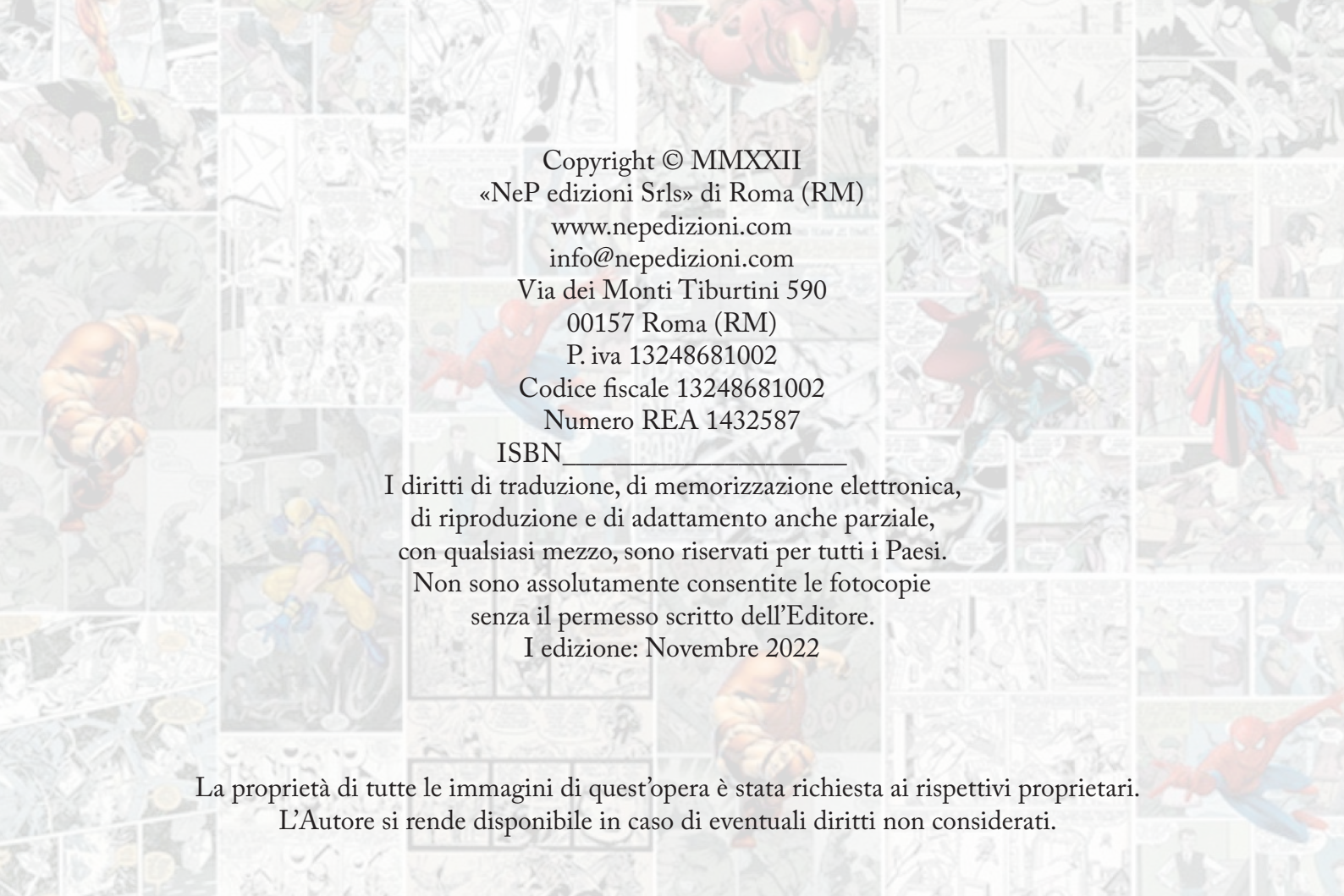


**CHIARA ALIVERNINI**

# **L'ABC DEI FUMETTI**







Copyright © MMXXII  
«NeP edizioni Srls» di Roma (RM)

[www.nepedizioni.com](http://www.nepedizioni.com)

[info@nepedizioni.com](mailto:info@nepedizioni.com)

Via dei Monti Tiburtini 590

00157 Roma (RM)

P. iva 13248681002

Codice fiscale 13248681002

Numero REA 1432587

ISBN \_\_\_\_\_

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.

Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.

I edizione: Novembre 2022

La proprietà di tutte le immagini di quest'opera è stata richiesta ai rispettivi proprietari.  
L'Autore si rende disponibile in caso di eventuali diritti non considerati.

## PREFAZIONE

Così come ci sono milioni di modi diversi per scrivere un fumetto, tanti possono essere i modi di insegnarlo, e devono giustamente variare a seconda dell'interlocutore. Il media ha sempre faticato a farsi riconoscere come valido strumento d'espressione artistica e forse comincia a farlo solo negli ultimi anni.

Ho avuto la fortuna e il privilegio di insegnare il linguaggio del fumetto a giovani entusiasti – prima presso l'Università **LUISS**, poi con l'esperienza della **Bugs Academy** e saltuariamente come ospite a lezioni di colleghi alla **Scuola Internazionale dei Comics** – pronti ad accogliere le mie indicazioni e soprattutto a elaborarle con la loro sensibilità e la loro esperienza, e ho sempre avuto l'impressione che loro insegnassero qualcosa a me esattamente come e quanto io stavo insegnando qualcosa a loro. Mi è capitato anche qualche coetaneo, tra gli allievi, ed è stato un confronto altrettanto stimolante.

Altresì, sono stato anche io un allievo presso la **Scuola Romana dei Fumetti**, dove ho seguito il corso di disegno salvo poi scoprire – ma anche questo fa parte del processo di insegnamento e apprendimento – che preferivo la scrittura.

In tutte queste occasioni, però, c'era sempre una base già definita da cui partire: tutti gli allievi – me compreso – sapevano grossomodo cosa fosse un fumetto. Ne avevano letti molti e arrivavano al corso già pronti al tentativo di imparare a farne di loro.

Il discorso cambia quando ci si rivolge ai bambini – e da padre di una bimba di quattro anni e mezzo, al momento in cui scrivo – sento la cosa particolarmente vicina. Con loro bisogna partire veramente dall'ABC, ed è esattamente quello che fa **Chiara Alivernini** con questo pregevole volume, del resto il titolo parla chiaro.

Ad esempio, si premura – e non è cosa scontata – di distinguere l'Animazione dal Fumetto, dato che i due termini sono spesso ancora confusi nell'ambito dei non addetti ai lavori.

Si concentra sul linguaggio, oltre che su cenni 'storici', e rende chiaro, soprattutto, che 'fare fumetti' non equivale al semplice 'disegnare' ma ha a che fare con il raccontare una storia, scriverla, definirla e poi scegnerla perché un bravo illustratore possa prendere le redini di questa prima parte di lavoro per portarlo a compimento con l'arte sequenziale.



E i due aspetti, si presti attenzione, sono entrambi di natura 'pratica', tanto la sceneggiatura quanto il disegno. Mi è capitato diverse volte che i miei interlocutori ascrivessero la sceneggiatura al campo del 'teorico', pensando che solo il disegno rappresentasse l'aspetto pratico della questione. Ovviamente questo ha a che fare con il generico misunderstanding per cui è teorico ciò che è intellettuale e pratico ciò che è manuale. Non è così, meno che mai nel campo del fumetto, tanto che i due mestieri - sceneggiatura e disegno - sono separati e ugualmente importanti, anche se non è da escludere la possibilità che sia la medesima persona a svolgerli.

Tutto questo Alivernini lo rende chiaro con schede semplici, dirette e colorate, un autentico 'alfabetiere' che è ovviamente adatto ai piccoli ma anche a genitori e soprattutto insegnanti che vogliano informarsi sulla materia in maniera rapida, efficace e divertente.

Dopotutto insegnare a qualcuno come fare fumetti, ponendo le basi per eventuali grandi autori del domani, coincide anche un po' col farli.

## ANIMAZIONE

L'animazione è arte **sequenziale**; «arte sequenziale» è un termine che viene spesso usato in modo intercambiabile con i **fumetti**, anche se comprende anche altre forme d'arte.

Altre aree dell'arte che rientrano nell'arte sequenziale includono **l'animazione**, lo storyboard, l'illustrazione di libri per bambini e il design del gioco.

Come forma d'arte, i fumetti nascono e si affermano tra le pagine di giornali e riviste tra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX secolo, accanto alle forme simili create in seguito all'invenzione della fotografia, ovvero film e animazione.

Le tre forme condividono alcune convenzioni, in particolare la **fusione di parole e immagini**.

**Ma cosa raccontano queste immagini?** In primis, un fumetto è una sequenza di **AZIONI**. Ovvero, le immagini raccontano il personaggio (o i personaggi) che si muove, compie gesti.





## ANIMAZIONE-FUMETTO

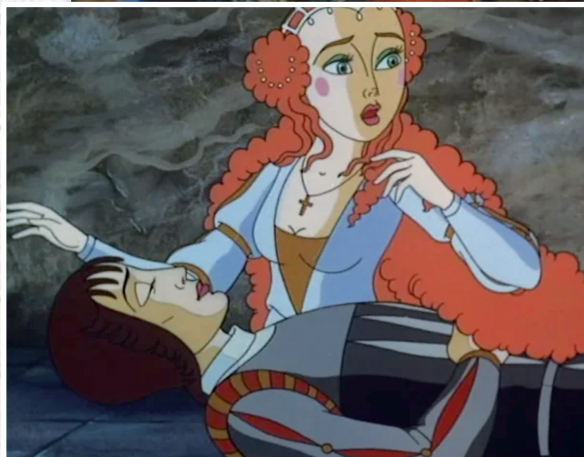
Ora, domandiamoci: qual è la differenza tra ANIMAZIONE e FUMETTO?

Riporto questa definizione da manuale: «L'animazione si riferisce a una tecnica di fotografare disegni o posizioni successive di modelli per creare un'illusione di movimento quando il film viene mostrato come una **sequenza**.» (ancora una volta, dunque, torniamo a parlare di ARTE SEQUENZIALE)

### Dunque, che cos'è l'animazione?

Con questo termine ci riferiamo all' «arte, al processo o alla tecnica di realizzare film con disegni, fotografie di oggetti statici o computer grafica».

I metodi di animazione includono l'**animazione tradizionale** (disegni a mano, animazione in stop-motion che utilizza ritagli di carta, pupazzi, figure di ecc.), dunque tutte le tecniche che non rientrano nella categoria delle riprese continue di immagini live-action.



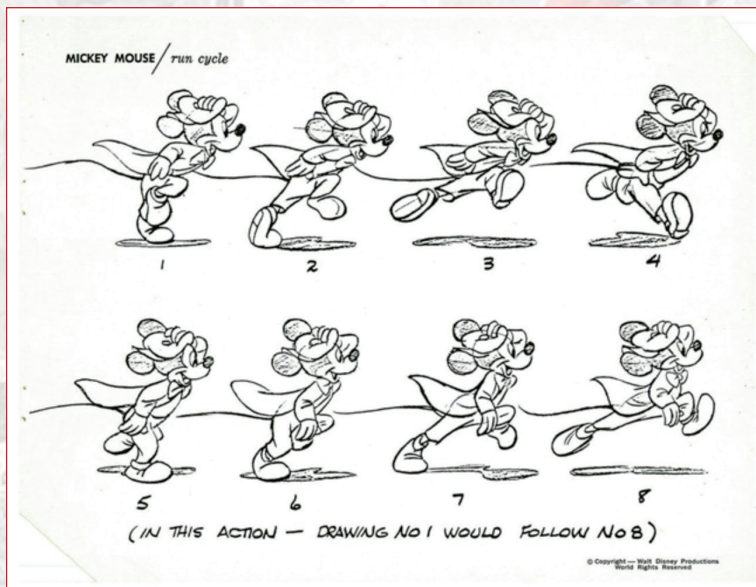
## ANIMAZIONE 2D E 3D

Ora spieghiamo qual è la differenza tra animazione 2D e animazione 3D

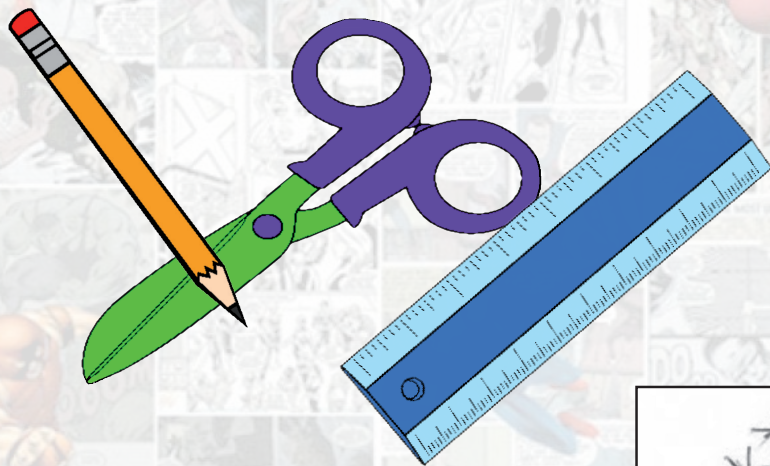
Matematicamente parlando, la differenza fra animazione 2D e 3D appare palese, eppure a molti sfuggono dei concetti basilari che indicano le differenze principali fra i due stili:

**METODO DI REALIZZAZIONE:** potete sperimentare la tecnica del 2D anche a casa, con un semplice blocco note: basterà che disegniate il **frame di movimento\*** di quello che volete animare su ogni foglio e poi sfogliare rapidamente il blocco, in modo da ottenere l'**illusione ottica del movimento**.

\* Questa è la cosiddetta animazione «frame by frame», ovvero si utilizza un insieme di disegni messi in sequenza uno dopo l'altro, i quali riprodotti ad una certa velocità daranno come risultato un effetto di movimento e, dunque, di ANIMAZIONE.





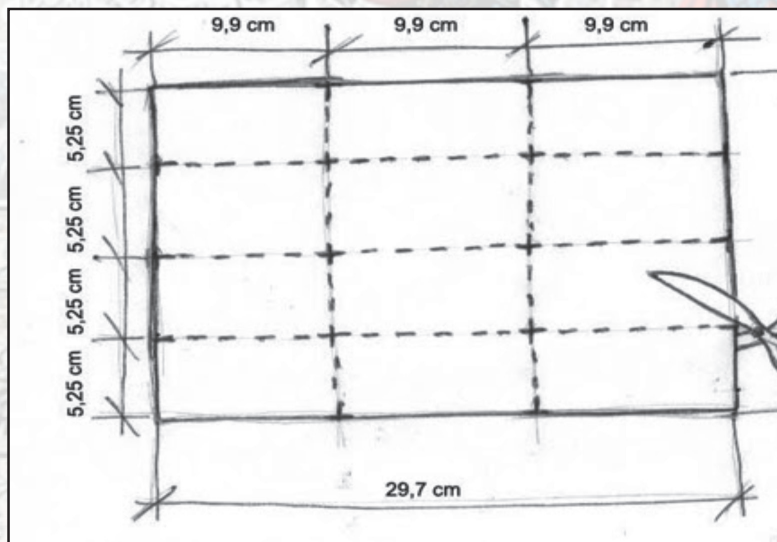


## **ESERCIZIARIO**

1. Prendete il primo foglio, col righello dividetelo in nove sezioni uguali, ovvero: tre rettangoli uguali a sinistra, tre al centro e tre a destra; quindi numerate i singoli rettangoli e, infine, ritagliateli. Ripetete questa operazione per tutti e dieci i fogli di carta.

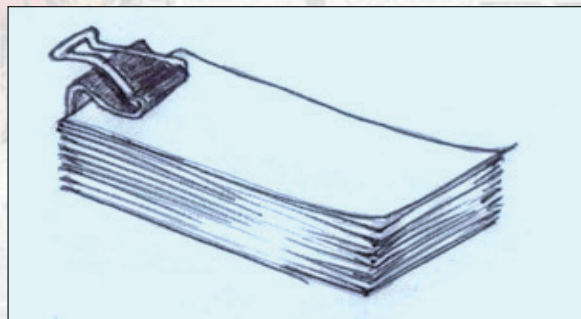
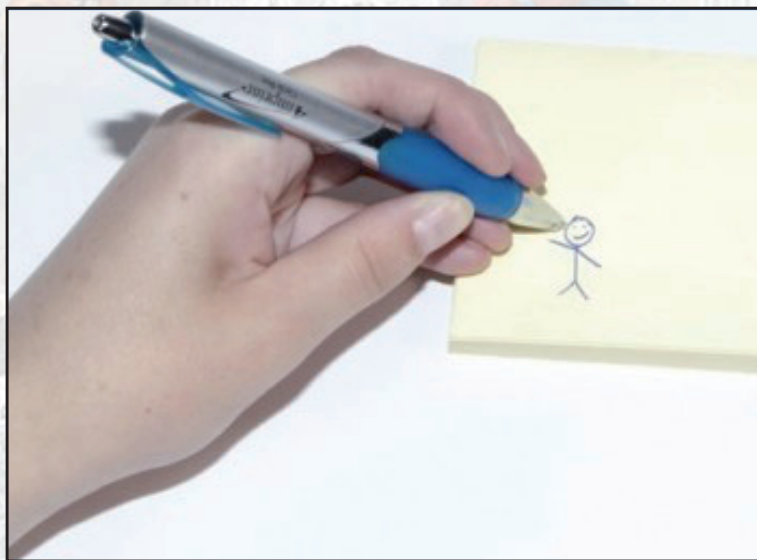
### **MATERIALE DA UTILIZZARE**

- Dieci fogli di carta bianca
- Un elastico
- Un righello
- Una matita
- Forbici

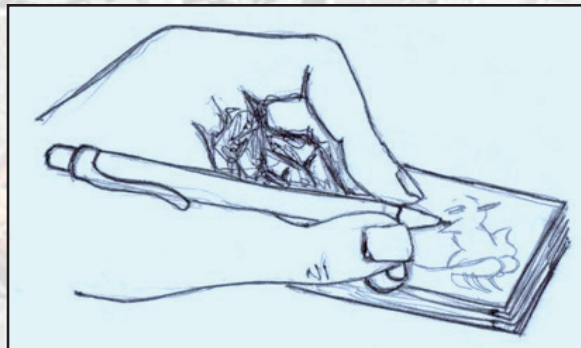


2. Legare, quindi, i rettangolini sovrapposti con il vostro elastico.

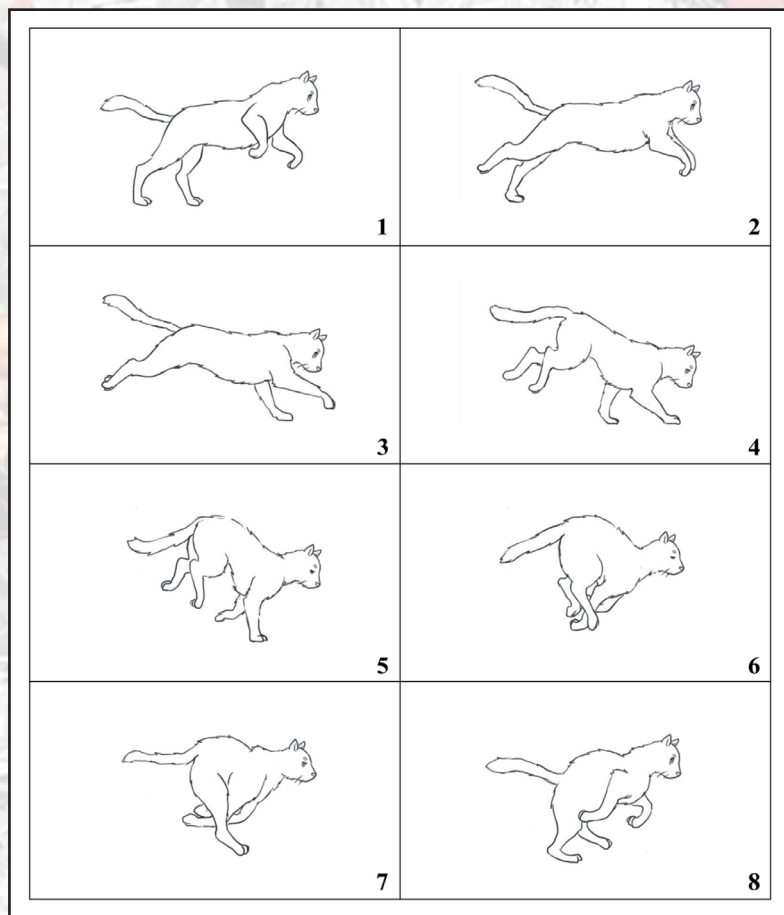
**NOTA BENE:** se volete, c'è un modo più semplice di questo per creare la vostra prima animazione, ovvero realizzare un FLIP BOOK: si tratta di un piccolo libro con una serie di immagini stampate che, quando le pagine vengono fatte scorrere rapidamente, creano l'illusione del movimento.



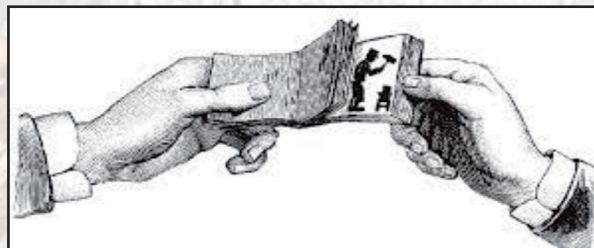
3. Siete pronti? Bene, è arrivato il momento di realizzare il disegno! Sul primo rettangolo, e su quelli a seguire, è necessario disegnare l'immagine nell'angolo in alto a destra, la quale si andrà ad animare.

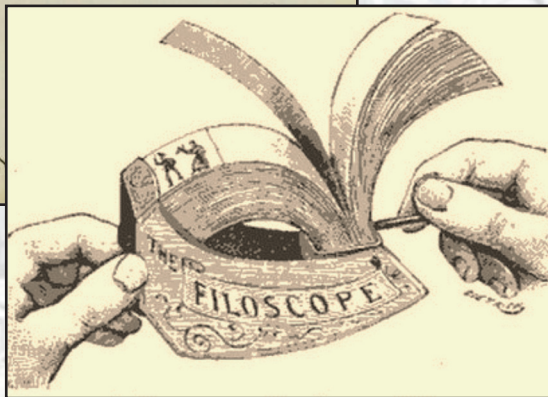
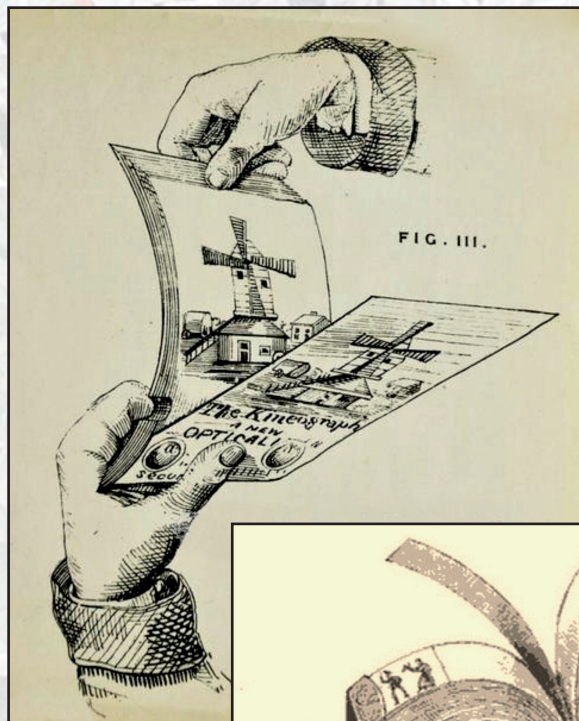






- 4) Finiti i disegni, verificate la vostra animazione: prendete con una mano un lato del blocco di fogli e con l'altra mano fate scorrere i fogli velocemente, mediante l'ausilio del pollice. Se avrete fatto tutti quanti i disegni nel modo corretto, potrete vedere l'animazione completa senza blocchi nel movimento.





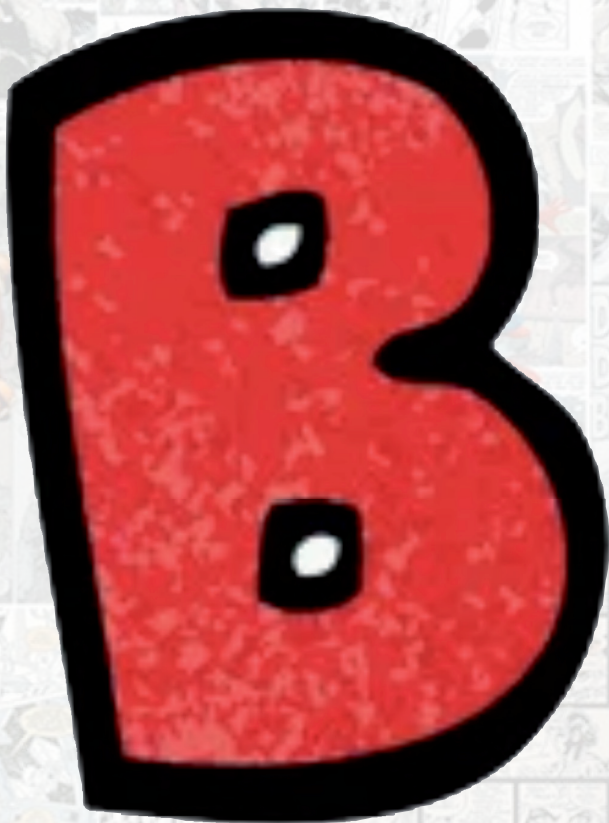
## CURIOSITÀ

Il FLIP BOOK si può considerare una «macchina pre cinema».

Il primo flipbook risale, infatti, al 1868 e aveva il nome di cinografo, letteralmente un "film in movimento".

Lo sviluppatore di questa invenzione, l'inglese John Barnes Linnet, comprese che le immagini potevano essere presentate in una **sequenza lineare**, anziché essere montate su un tamburo o disco circolare e ruotate, come nella **lanterna magica**: questa fu un' invenzione che aveva il limite di proiettare un'immagine fissa, o al massimo due immagini sovrapposte che venivano animate manualmente. Altre invenzioni come ad esempio il taumatropio, lo zootropio, il kaiserpanorama e il fenachistoscopio alternavano due o più immagini in sequenza, creando un loop ripetitivo che sembrava animarsi. Erano in ogni caso animazioni che si potevano ripetere all'infinito come ad esempio un cavallo che corre o una ballerina danzante. Barnes, dunque, brevettò per primo il disegno animato inteso come Cineografo.





## BALLOON

«Balloon» è una parola inglese che significa “palloncino” e indica, nel fumetto, la figura (che può avere varie FORME) nella quale vengono scritte **le parole ed i pensieri** dei personaggi; esso è un elemento fondamentale nel fumetto, poiché ospita i dialoghi delle storie.

È talmente importante che in Italia, lo ricordiamo, la sua forma tipica di nuvoletta o di “fumo” ha dato il nome stesso a questa arte (FUMETTO, appunto).

Generalmente, un balloon è composto da due parti: una forma tondeggiante, più o meno semplice, nel quale sono inseriti i testi, e una pipetta, ovvero un segno che punta nella direzione della fonte di provenienza del suono/discorso, che sia o meno un personaggio.

**Il tono e il volume** del parlato determinano i cambiamenti dei contorni del balloon. Vediamo ora QUALI sono le principali/diverse tipologie di balloons: