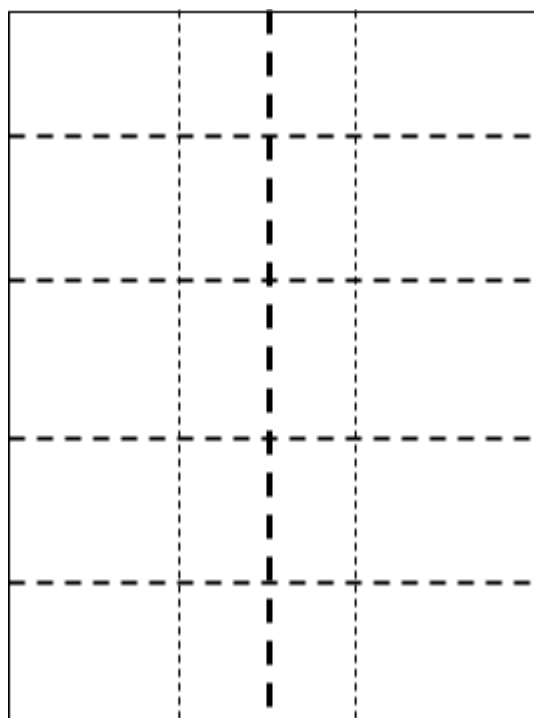


Concours *Des mondes à inventer* –
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Comics - Istruzioni

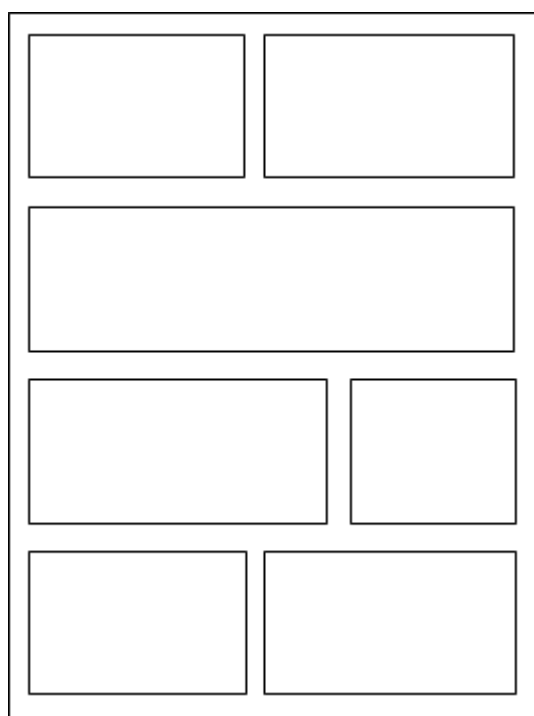


Layout

Il fumetto franco belga classico prevede una griglia di pagina (*tavola*) divisa in quattro strisce e in due (o tre) colonne per un totale di 8/12 vignette per pagina.

Le vignette possono essere singole, doppie, occupare un'intera striscia o addirittura una mezza pagina o una pagina intera a seconda delle esigenze narrative.

La dimensione standard degli albi francesi è 24x32 cm ma è possibile utilizzare anche formati in scala purché siano mantenute le proporzioni tra altezza e larghezza.



Indicazioni al disegnatore.

Per semplificare il lavoro del disegnatore è preferibile disegnare in modo stilizzato la suddivisione in vignette che si ipotizza di sviluppare nella pagina andando poi a descriverle in ordine (numerandole in modo progressivo da 1 fino all'ultima vignetta della pagina).



Concours *Des mondes à inventer –*
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Comics - Istruzioni

Nella descrizione di ciascuna vignetta è opportuno indicare in modo ordinato le informazioni necessarie al disegnatore per stabilire cosa rappresentare all'interno del riquadro.

A seguire uno schema ordinato della sequenza preferenziale di queste informazioni:

- A. **Interno (o esterno) giorno (o notte):** questa indicazione va fornita ogni volta che c'è un cambiamento di contesto ed è importante perché il disegnatore potrebbe non interpretare correttamente lo sviluppo della storia. Non deve essere ripetuta da una vignetta all'altra se non ci sono cambiamenti.
- B. **Definizione dell'inquadratura :** dettaglio, primissimo piano, primo piano, piano medio, campo medio, campo lungo e campo lunghissimo.
- C. **Posizione della telecamera** (laterale, angolata, dall'alto o dal basso) :
- D. Descrizione dei **personaggi presenti** nella scena e **azioni** avvengono all'interno della vignetta :
- E. **Descrizione degli elementi ambientali** rilevanti (sfondi, oggetti etc. etc.) :
- F. **Dialoghi pronunciati dai personaggi** in scena: separati dalla descrizione da un a capo e formattati diversamente (tipicamente in grassetto) devono riportare chiaramente il nome del personaggio in maiuscolo e il testo che deve essere inserito nel balloon.
- G. Eventuali **rumori in scena**.

Oltre a tutte queste indicazioni è fondamentale che il disegnatore abbia consapevolezza di quello che sta succedendo e del significato di azioni ed espressioni in modo da garantire la miglior resa grafica di quanto si vuole raccontare.

Nella pagina a seguire viene riportato un modello possibile (template) di composizione di una pagina di sceneggiatura.

Si consiglia, per praticità, di iniziare ciascuna pagina di sceneggiatura su una nuova pagina di documento in modo da rendere chiara a un primo sguardo la distinzione tra le pagine.



Concours *Des mondes à inventer* –
Crée ton univers ! Comics & Games en français

Modello Comics - Esempio

1	2

Tavola 01

Vignetta 1

Interno notte. Primo piano laterale di Mike, il protagonista della nostra storia. Sta fissando stupito un personaggio che per il momento rimane all'esterno della nostra inquadratura. Mike è seduto su una poltrona (che vedremo nelle vignette successive) vicina a una finestra che, al momento, è l'unica fonte luminosa della stanza. Mentre pronuncia la sua battuta, il telefono di casa squilla, interrompendolo.

MIKE: CHE COSA CI FAI QUI A QUEST'ORA DI NOTTE?

RRRINNNNNNGGG

Vignetta 2

...