

## **Come realizzare un fumetto in 16:9 e trasformarlo in un fumetto TV<sup>1</sup>**

a cura di Alberto Pian

per il Master Universitario di I livello in e-learning – Università degli studi della Tuscia

© Alberto Pian, 2008

Questo contenuto è reso disponibile con licenza [ccLearn](#) Attribution-NonCommercial-ShareAlike nell'ambito del progetto OpenCourseWare promosso dal Master in e-learning dell'Università della Tuscia.

---

<sup>1</sup> Tratto da *ANTIDOTO, SEMINARIO 1 Elementi di narrazione non istituzionale all'epoca del Web 2*, Master e-learning, Università della Tuscia, Alberto Pian, [www.didanext.com](http://www.didanext.com), [arakhne@mac.com](mailto:arakhne@mac.com), 2008.

## INDICAZIONI PER REALIZZARE UN FUMETTO IN 16:9

In questa parte diamo alcune indicazioni di base per realizzare il lavoro. Il nostro intento non è quello di esplorare tutte le funzionalità delle applicazioni che useremo, ma di metterci nella condizione di lavorare lasciando poi a ciascuno l'interesse per ulteriori approfondimenti.

### Le applicazioni

Per realizzare un fumetto in TV, senza disegnare noi stessi i fumetti, impieghiamo due applicazioni specifiche. L'una per impaginare il fumetto e la seconda per animarlo. Infine, grazie a QuickTime, ne ottimizziamo il video affinché possa essere pubblicato sul web.

- L'applicazione che impieghiamo per impaginare il fumetto è Comics Life, che si può scaricare da questo indirizzo: <http://plasq.com/> Se ne può utilizzare per trenta giorni una versione trial. *Nota: attualmente la versione per Mac è in lingua italiana, quella per Windows in lingua inglese.*
- L'applicazione che impiegheremo per animare il fumetto è invece PhotoToMovie, che si può scaricare da questo indirizzo: <http://www.lqgraphics.com/software/download.php>. Anche di questa applicazione è disponibile una versione trial della durata di 30 giorni. *Nota: attualmente la versione per Mac è in lingua italiana, quella per Windows in lingua inglese.*

### Preparare il materiale

Prima di cominciare però occorre procurarsi il materiale necessario, ovviamente dopo aver steso una traccia della storia che intendiamo raccontare. Di che materiale abbiamo bisogno?

Bè, siamo partiti dal presupposto di non saper disegnare, oppure, anche sapendo disegnare, vogliamo cimentarci con una tecnica speciale, che possiamo divulgare e proporre ai nostri studenti, piccoli o grandi che siano. Quindi avremo bisogno di disegni. È però difficile trovare esattamente proprio i disegni che ci occorrono ed è quasi escluso che, trovati i disegni, li possiamo utilizzare senza rispettare le leggi sul diritto d'autore. Dunque che fare? Semplice: impieghiamo del materiale fotografico di nostra proprietà, o che possiamo aver ricavato con qualche ricerca sul web. Per esempio, se abbiamo bisogno di immagini di persone che reggono un ombrello, possiamo cercare in Google, nella sezione "immagini": "uomo ombrello" e trovare qualche foto che faccia al caso nostro. Non occorrono molte immagini. La storia "Un posto pulito illuminato bene", che avete a disposizione come esempio di elaborazione prodotta con questo metodo, è stata ricavata da quattro foto cercate nel web. Certamente possiamo scattare noi stessi le foto che ci servono, anche con un cellulare! Infatti, la qualità delle immagini non è di fondamentale importanza, poiché dovranno comunque subire un minimo di rielaborazione (Fig. 1).



Fig.1 Dall'immagine originale a un dettaglio, dopo aver applicato qualche filtro artistico.

Infatti, ciò che occorre capire è che di una immagine possiamo utilizzare diverse parti, che inseriremo nei riquadri (vignette) che compongono il fumetto. Proprio come le inquadrature cinematografiche: dettaglio, primo piano, campo medio, campo largo, ecc.

Una volta che abbiamo a disposizione tutte le immagini che ci servono, scriviamo i testi con una qualsiasi applicazione di scrittura per poi copiarli e incollarli nei fumetti. Riduciamo i testi a due tipologie: quelli *descrittivi*, come la voce narrante fuori campo in un film, che servono per fornire al lettore-spettatore ulteriori importanti informazioni sulla storia, e i *dialoghi* che appariranno negli appositi fumetti. Non scriviamo testi eccessivamente lunghi (Fig. 2).



Fig. 2 Testi per i dialoghi e testi per la narrazione.

### Rielaborare le immagini

Le immagini devo essere necessariamente rielaborate (Fig. 1). Chi ha un po' di dimestichezza con le applicazioni grafiche e di ritocco fotografico (Photoshop, Gimp, ecc) saprà impiegare i filtri messi a disposizione da questo tipo di applicazioni: artistici, simulazione di acquarelli, pennelli, carboncini e, naturalmente, il B/N con le sue sfumature di grigio, che per noi riveste una particolare importanza poiché ci permette di uniformare le immagini, evitando che si notino troppo le differenze che i colori rimarcherebbero.

Tuttavia noi non intendiamo impiegare un'applicazione di ritocco fotografico. Useremo solo Comics Life, che ci consente di effettuare alcune operazioni di rielaborazione delle immagini (Fig. 3 e Fig. 4).



Fig. 3. L'immagine è stata rielaborata impiegando i filtri messi a disposizione da Comics Life, in questo caso il filtro High Contrast B&W 2

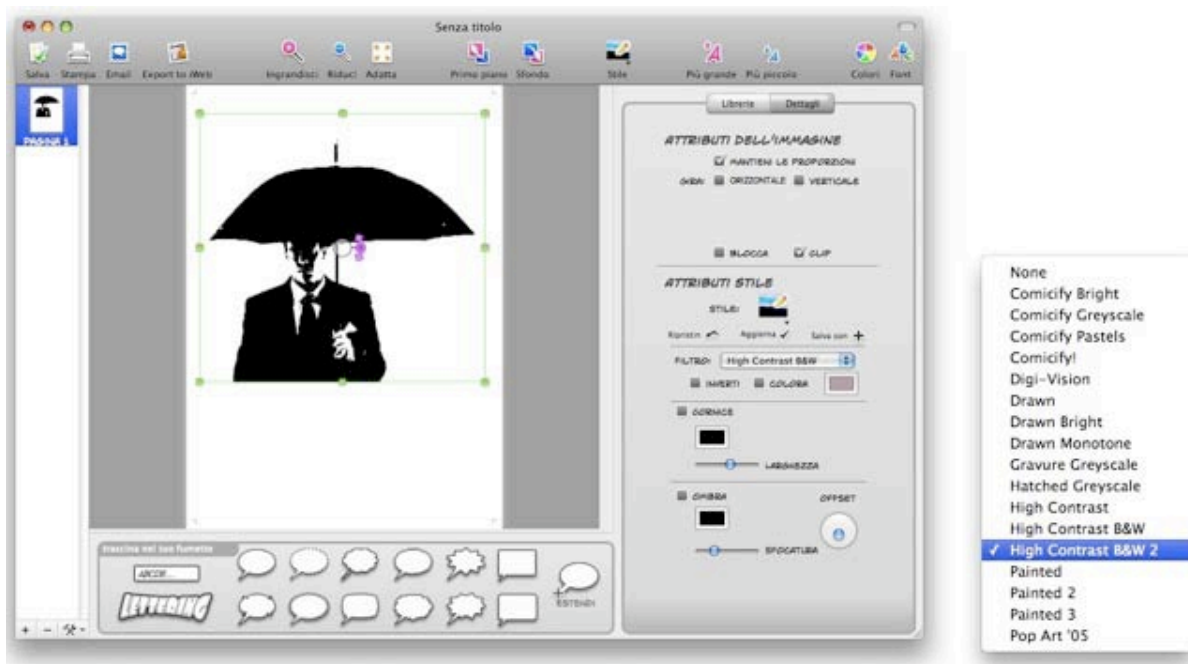


Fig. 4 Il piano di lavoro di Comics Life e il menu dei filtri che si trova nella sezione “Dettagli” del pannello posto sulla destra: Visualizza - Mostra i dettagli (Mac) o in Details, View - Show Libraries (Win).

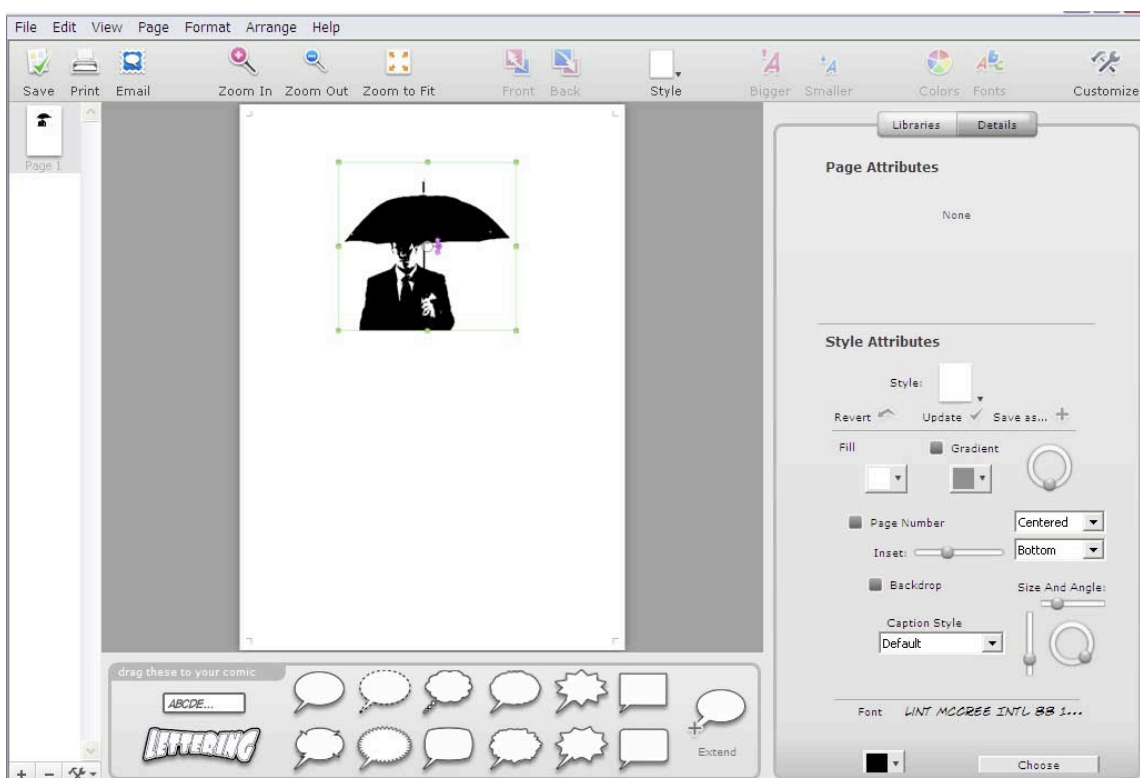


Fig. 4. Il piano di lavoro nella versione Win si presenta in lingua inglese.

### Procediamo con ordine: il formato della pagina

Abbiamo detto che vogliamo realizzare un "Gulp! Fumetto in TV". Predisponiamo quindi una pagina di lavoro che sia adatta a una visione cinematografica e anche alla distribuzione del film via web. Dal menu *File - Formato pagina* (Mac) o *File - Page Format* (Win), impostiamo la pagina del fumetto a 600 pixel di larghezza e 300 di altezza, orientamento del layout orizzontale, colore di sfondo nero e impostiamo i margini a 0, come illustrato nella fig. 5 e nella fig. 6.

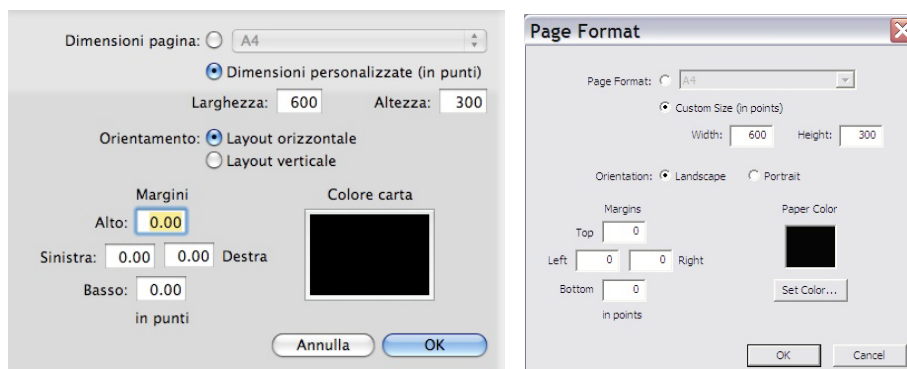


Fig. 5. Impostazioni consigliate per la realizzazione di una striscia di fumetti cinematografica. A sinistra la finestra per Mac e destra per Win.



Fig. 6. Determinare lo sfondo della pagina utilizzando gli Attributi di stile (Mac) o Style Attributes (Win). Si consiglia uno sfondo nero, per una migliore resa cinematografica.

### La composizione del fumetto sulla pagina

Per comporre il fumetto bisogna innanzitutto predisporre le vignette nelle quali andranno inserite le immagini. Comics Life propone alcuni modelli reimpostati: nel pannello *Librerie* (Mac) o *Libraries* (Win) se ne possono trovare diverse (fig. 7).

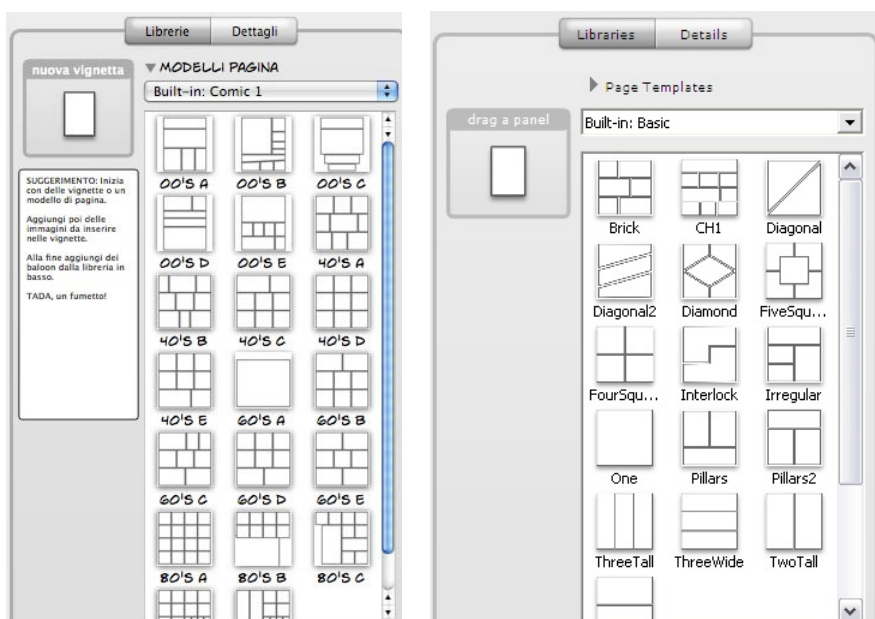


Fig. 7 Modelli di pagina preimpostati, nel pannello Librerie o Libraries.

Conviene però utilizzare dapprima una vignetta vuota. L'operazione da fare è semplice: basta trascinare la vignetta sulla pagina (fig. 8): *Nuova vignetta* (Mac) o *Drag a panel* (Win).

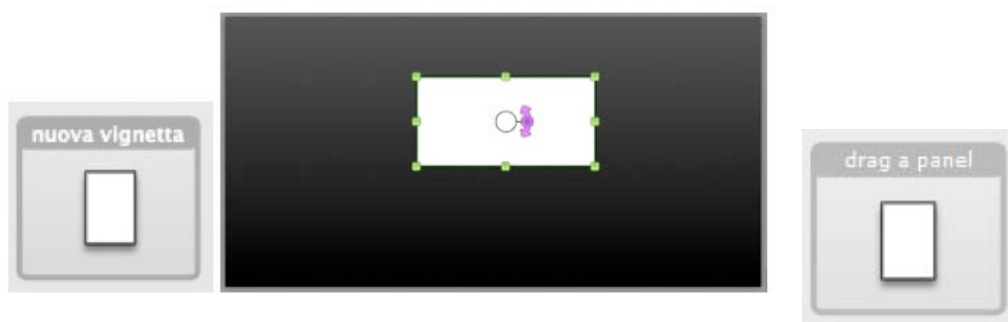


Fig. 8 La vignetta sulla pagina con le maniglie di trascinamento (verdi) e di rotazione (viola).

Quindi basta trascinare l'immagine all'interno della vignetta e ridimensionarla utilizzando le maniglie. **Attenzione:** quando si inserisce un'immagine all'interno di una vignetta, si potrà lavorare sia con le maniglie della vignetta, per ridimensionarla, che con le maniglie dell'immagine, per prenderne una determinata porzione (Fig. 9). Le maniglie dei bordi della vignetta e quelle dell'immagine si presentano però con una colorazione differente, facile da distinguere. Occorre un pochino di esercizio...



Fig. 9. La foto è stata trascinata nella vignetta e ridimensionata in modo tale che compaia l'ombrello in primo piano.

Adesso dobbiamo completare la prima vignetta scegliendo una posizione adatta sulla pagina. Tenendo selezionata la vignetta e impiegando *Attributi stile* (Mac) o *Styles Attributes* (Win) (Fig. 10), possiamo anche modificarne i contorni.



Fig. 10. La vignetta è posizionata sulla pagina e i suoi bordi sono stati modificati.

È venuto il momento di modificare l'immagine. Abbiamo visto (Fig. 4), che è possibile attribuire un aspetto fumettistico impiegando gli strumenti di Comics Life. Selezioniamo l'immagine (con un doppio clic all'interno della vignetta) e scegliamo il filtro High Contrast B&W 2. Otterremo questo effetto:



Fig. 11 Effetto fumetto in B/N.

### **Effetto cinema: creiamo i singoli frame**

Se stessimo creando un album da stampare, a questo punto inseriremmo anche i fumetti e i testi direttamente nella vignetta. Invece vogliamo che i fumetti e i testi appaiano in dissolvenza uno dopo l'altro: stiamo preparando un film. Dobbiamo quindi creare una pagina per ogni singolo cambiamento che vogliamo che sia riprodotto sullo schermo, così ciascuno di essi apparirà come



una sorta di animazione. Creata la prima vignetta (il primo "frame"), duplichiamo la pagina selezionando *Pagina - Nuova pagina da quella corrente* (Mac) oppure *Page - New page like Current Page* (Win) e copiamo e incolliamo la vignetta al suo interno. Aggiungiamo quindi i testi scegliendo fra quelli proposti da Comics Life, che appaiono in fondo al piano di lavoro. La sequenza viene mostrata nelle figure 12 e 13.



Fig. 12 La pagina e la vignetta sono identiche, ma è stato aggiunto un riquadro di testo.



Fig. 13. Di nuovo la stessa vignetta, questa volta con un fumetto che esprime il pensiero del personaggio.

Risulterà chiaro che variando semplicemente l'inquadratura e i testi, possiamo creare delle sequenze di grande effetto, come mostrato dalle figure sottostanti (Fig. 14 e Fig. 15).



Fig. 14. Duplicazione della pagina con riproduzione della stessa vignetta attraverso una semplice operazione di copia - incolla.





Fig. 15. Cambia la posizione della vignetta e l'inquadratura dell'immagine.

Proseguiremo con questo metodo fino a completare tutta la nostra storia. Duplicheremo le pagine e incolleremo le vignette se dovremo riproporre lo stesso personaggio o ambiente; invece inseriremo nuove immagini quando il personaggio o l'ambiente muteranno.

Una raccomandazione importante riguarda i testi: utilizzate un corpo abbastanza grande e leggibile (18 - 20 punti, per esempio), perché se il film sarà distribuito sul web apparirà in una finestra più piccola ed è necessario che i testi siano comunque leggibili, anche se una voce fuori campo li presenterà allo spettatore. I testi si trattano come in qualsiasi applicazione di elaborazione testi, dal menu *Formato*.

### *Registrare il fumetto come singole immagini*

Una volta concluso il lavoro (quindi realizzato tutto il fumetto, pagina per pagina o frame per frame), ciascuna immagine sarà poi importata e utilizzata dall'applicazione per realizzare il fumetto in TV (in questo caso PhotoToMovie).

Registriamo quindi le immagini dal menu *File - Esporta - Esporta come immagini* o *File - Export - Export to Image(s)* (Fig. 16 e 17).

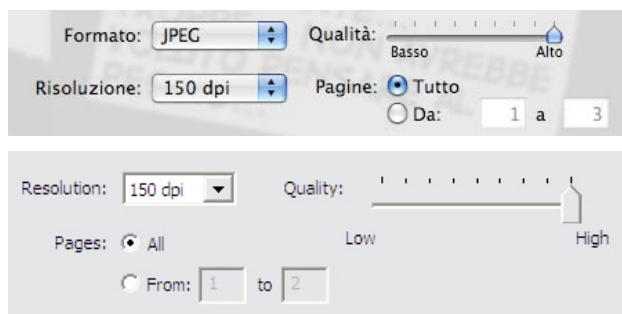


Fig. 16. Registrare tutte le sequenze del fumetto come immagini jpg a 150 dpi.

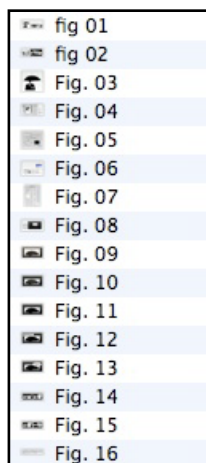


Fig. 17. Le immagini saranno registrate all'interno di una cartella, secondo un ordinamento numerico.

### INDICAZIONI PER TRASFORMARE IL FUMETTO IN UN FUMETTO TV

Con PhotoToMovie, applicazione specifica per produrre video con le tecniche Ken Burns, procederemo in questo modo: importiamo tutte le immagini in sequenza, registriamo i singoli spezzoni audio, determiniamo la durata dei frame in modo che corrispondano con la durata delle diverse parti audio e quindi registriamo il film. *Nota: attualmente la versione per Mac è in lingua italiana, quella per Windows in lingua inglese.*

#### Il piano di montaggio

Importiamo direttamente tutte le immagini create con Comics Life cliccando su *Archivio - Importa* (MAC), o *File - Import* (Win) e selezionandole tutte dalla finestra di importazione (Fig. 1).

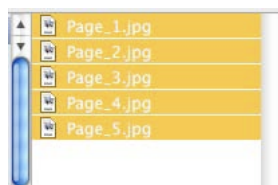


Fig. 1

Le immagini verranno automaticamente collocate in successione sulla Timeline, leggermente sovrapposte fra loro, in modo da mostrarle con un effetto di dissolvenza. Il piano di lavoro apparirà come in Fig.2.

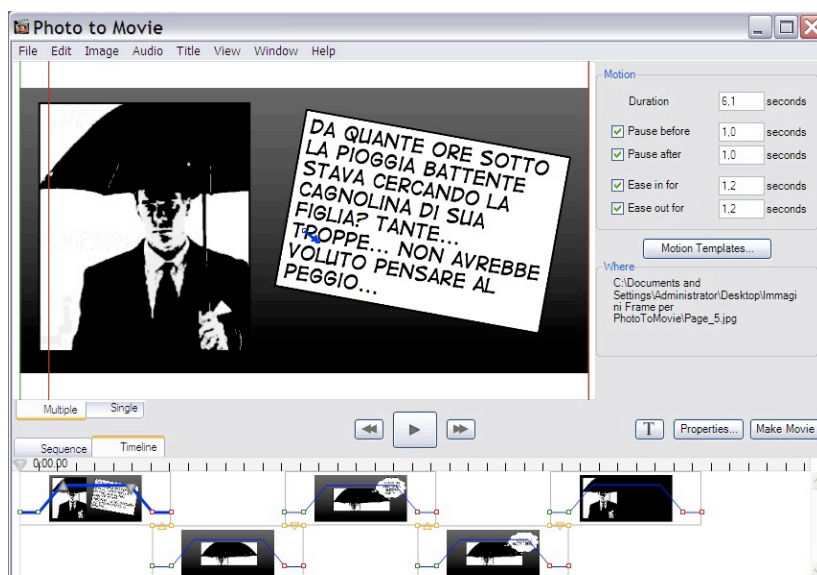


Fig. 2 Il piano di lavoro con le immagini importate in sequenza (Win)

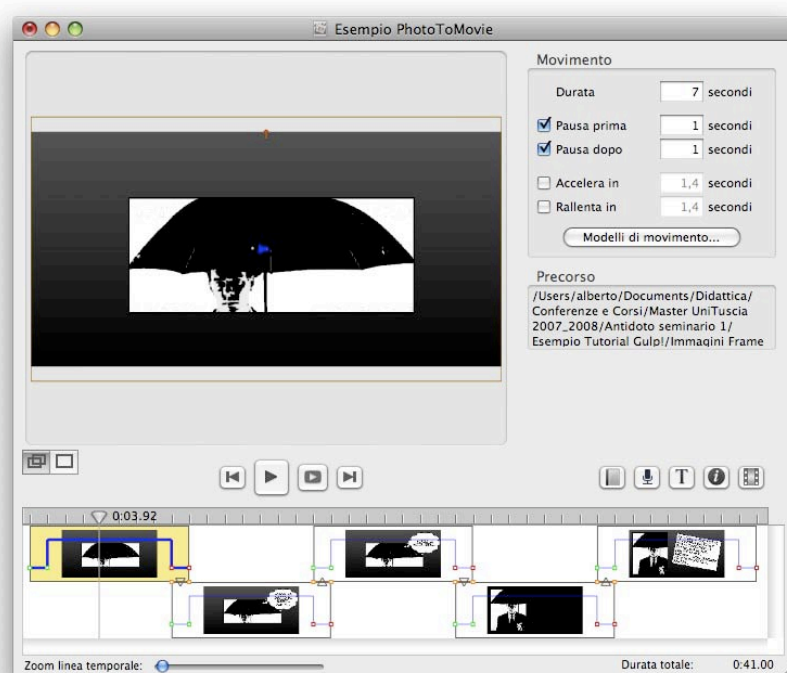


Fig. 2 Il piano di lavoro con le immagini importate in sequenza (Mac).

Prima di applicare ulteriori effetti alle immagini, registriamo subito l'audio e regoliamo la durata del frame in base a quella dell'audio.

### **Registrazione la voce narrante**

Collochiamoci sul primo frame portando indietro la testina del player e avviamo la registrazione dal menu *Audio - Registra audio* (Mac) o *Audio - Record audio* (Win).

Quindi modifichiamo la durata dei singoli frame agendo sul fotogramma chiave (*Key frame*) corrispondente, come mostrato nella Fig.3.



Fig. 3

### Esportare il filmato

A questo punto il film sarebbe pronto. Possiamo esportarlo in un formato adatto per la visione via Internet.

### Procedura per Mac

Procediamo in questo modo: dal menu *File - Prepara il filmato*, oppure dall'icona *Video*, posta sopra la Timeline, scegliamo *QuickTime - Esportazione in alta qualità* e impostiamo i seguenti parametri:

- *dimensione del film*: larghezza 530 e altezza 298;
- *impostazioni video*: tipo di compressione H.264, 24 fps (frame al secondo), fotogramma chiave ogni 90 fotogrammi, limita velocità a 70 KByte/sec, qualità fra Media e Alta.
- *per l'audio*: frequenza 22,050 kHz, 16 bit, Mono; Compressore: Audio Mpeg - 4 o AAC (complessità bassa); Uscita di destinazione: Frequenza bit specificata; Frequenza bit: 32 kbit/secondo; Campionamento in uscita: 22,050 kHz; Qualità codifica: Ottimale (vedi Fig. 4 e 5).



Fig. 4 Scegliamo l'opzione QuickTime e quindi il pulsante Video.



Fig. 5 Premiamo il pulsante Audio e quindi le Opzioni.

*Nota:* eventualmente è possibile esportare il filmato anche alla massima qualità (DV) e praticare in seguito una compressione video, utilizzando QuickTime pro, oppure altre applicazioni. In questo caso si conserverà una copia del filmato in alta qualità.

### Procedura per Win

Apriamo le proprietà (*File - Properties*) e scegliamo le seguenti impostazioni:

- Format: QuickTime, Custom QuickTime, Widescreen (16:9).
- Rendering: Higher Quality. A fianco, nel riquadro Custom impostiamo i valori di w e h (larghezza e altezza della finestra del film), rispettivamente a 530 e 298.
- Dal pulsante Video impostiamo questi parametri: Custom QuickTime assegniamo questi parametri: tipo di compressione: H.264; Fotogrammi al secondo: 24; Riferimento ogni: 90 fotogrammi; Limita velocità a 70 KByte/sec; Qualità fra Media e Alta (Fig. 6).

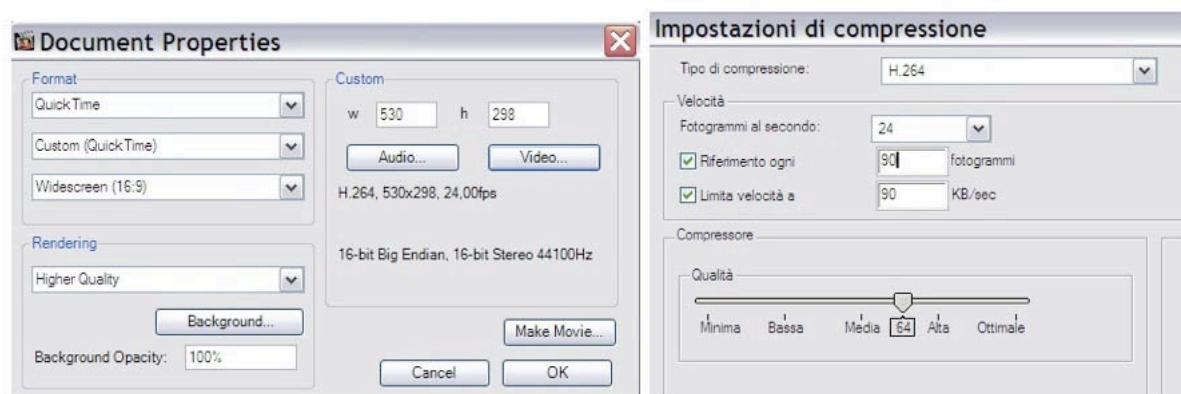


Fig. 6. Parametri di compressione video (Win)

- Per l'audio, dal pulsante Audio, sempre nella finestra delle *Properties*, inseriamo i seguenti parametri: Metodo QDesign Music 2; Frequenza 22-050 kHz; Dimensione 16 bit; Modalità Mono. Dal pulsante delle opzioni scegliamo una frequenza di 24 Kb/sec (Fig. 7).





Fig. 7 Parametri di compressione audio (Win).

### **Procedure alternative per la registrazione e compressione del film**

Eventualmente è possibile esportare il filmato in alta qualità DV (Full Quality DV, PAL, AVI) e praticare in seguito una compressione video, utilizzando QuickTime pro, oppure altre applicazioni specializzate per compressione video. In questo caso si conserverà una copia del filmato in alta qualità. Se si decide di impiegare questo procedimento, è consigliabile che il filmato sia registrato nel formato \*.mpeg con questi parametri:

- fps: 15
- qualità: buona
- dimensioni della finestra video: 320 x 179
- audio: mono, 22.050 Hz (Fig. 8).

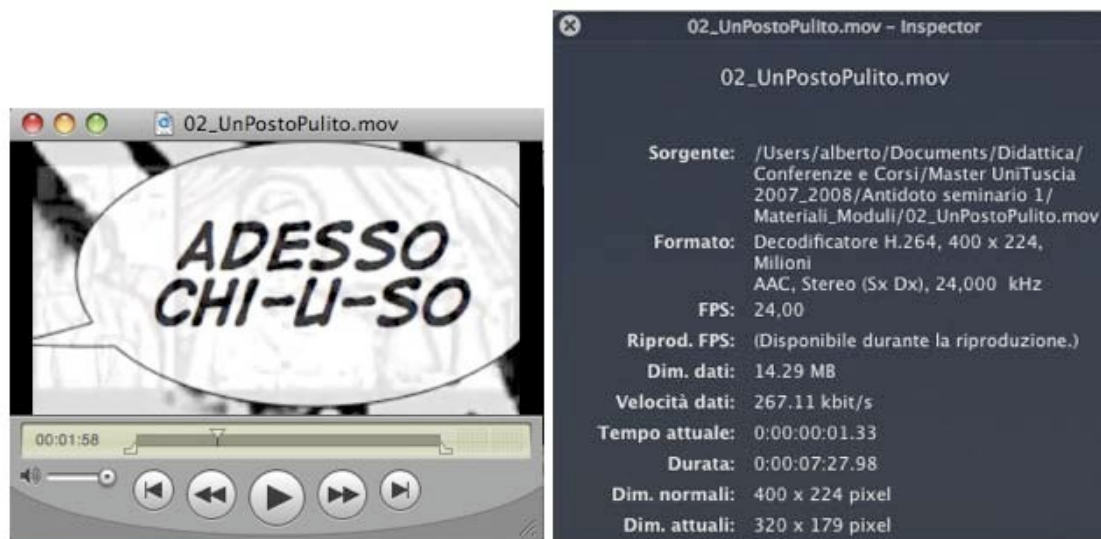


Fig. 8

Utilizzate la finestra *Inspector* di QuickTime (*Finestra - Mostra ispeccrot filmato*) per controllare alcuni dati e, soprattutto, per verificare le dimensioni: se modifichiamo le dimensioni della finestra di un filmato agendo con il mouse sul lembo in basso a destra, anche i dati della finestra *Inspector* si modificheranno (Dim, normali e Dim. attuali). Ciò è molto utile perché possiamo ricavare le dimensioni precise alle quali ridurre il film, con le esatte proporzioni fra altezza e larghezza.

### Un breve cenno a qualche tecnica avanzata

Non è il nostro scopo esplorare le potenzialità di PhotoToMovie. Infatti, per realizzare un primo fumetto TV e capire che tipo di metodo è possibile impiegare, quello che abbiamo appreso è più che sufficiente. Tuttavia chi volesse raggiungere una migliore qualità del filmato, deve sapere che è ancora possibile: a) aggiungere del movimento alle immagini (frame); b) importare una colonna sonora (però sulla stessa Timeline audio, dove verrà sovrapposta a quella registrata).

Per aggiungere effetti di movimento si seleziona il frame nella *Timeline* e si lavora con i *Key frame* (fotogrammi chiave). Il principio consiste nello stabilire il punto di partenza e quello di arrivo dello scorrimento di una immaginaria telecamera sull'immagine.

In Mac (Fig. 9 e 10), si dovrà mostrare la visualizzazione della *Timeline* nella modalità *Vista - Vista a più fotogrammi chiave*. E quindi utilizzare il pannello dei fotogrammi chiave (*Vista - Pannello fotogramma chiave*).

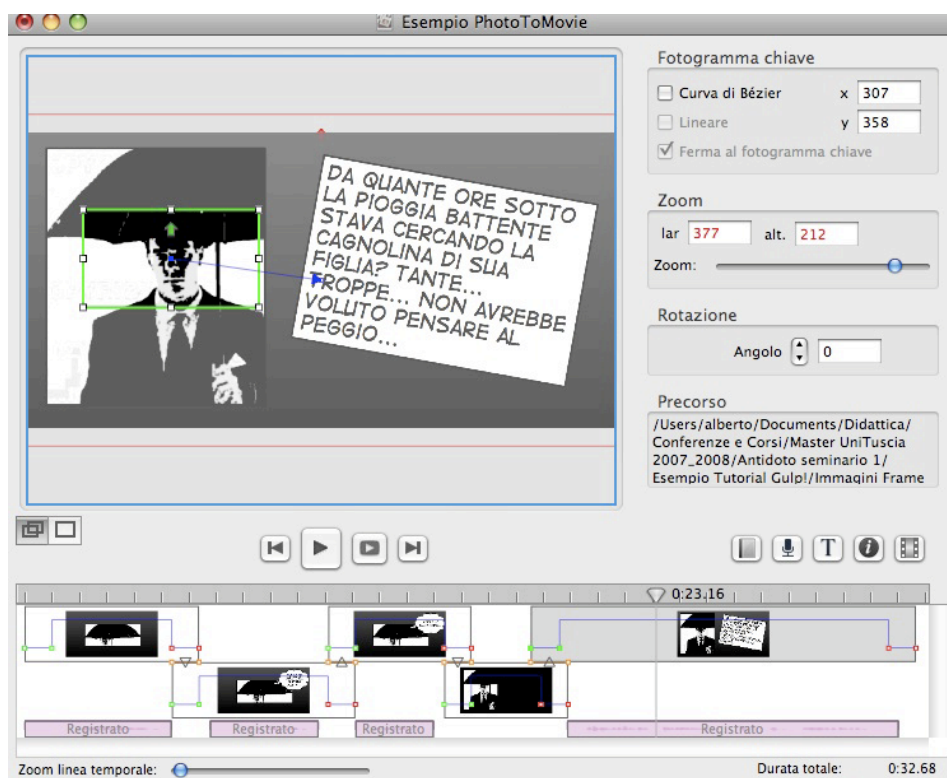


Fig. 9. Si seleziona il frame e la Vista a più fotogrammi chiave. Si stabilisce il punto di partenza (riquadro verde) e il punto di arrivo (riquadro rosso).

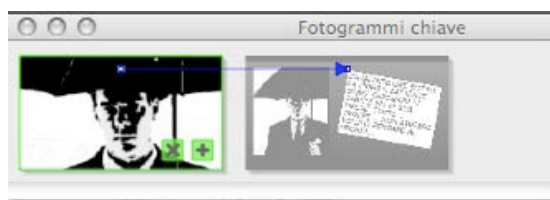


Fig. 10. Con il Pannello fotogrammi chiave, si ha un controllo diretto del punto di partenza (frame di partenza) e di arrivo (Mac).

In Win (Fig. 10), selezionando i pulsanti *Sequence* e *Multiple*, posti sopra la *Timeline*, si potrà stabilire la porzione di immagine di partenza e di arrivo del movimento (Fig. 11).



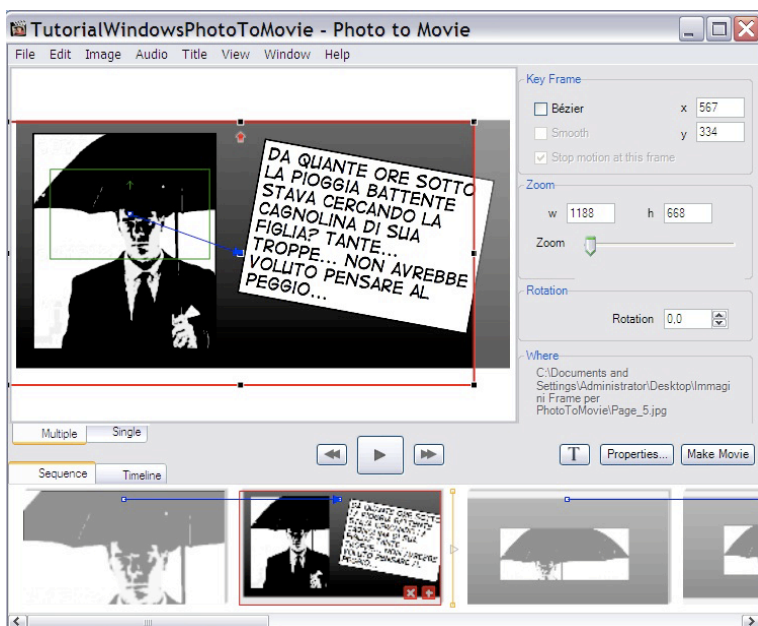


Fig. 11. Con la visione della Timeline in Sequence e Multiple (fotogrammi chiave multipli), si ha un controllo diretto del punto di partenza (frame di partenza) e di arrivo (Win).

Infine, aggiungiamo questo: utilizzando un'applicazione per la registrazione e il controllo degli effetti audio, si potranno registrare le piste audio a parte (voce fuori campo, dialoghi, rumori, musiche, ecc.).

Ma questo è un capitolo che qui non possiamo aprire...