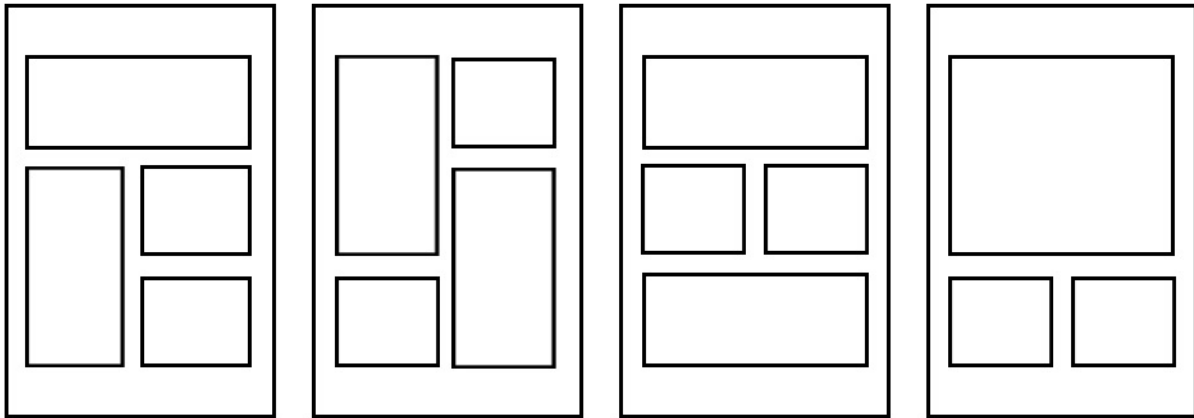


## Il frame e la tavola

Come già esposto in precedenza, il *frame* è la "cornice" che racchiude la scena (o vignetta) ed è di dimensioni **variabili**, a seconda del "taglio" che si vuole dare alla vignetta: può essere rettangolare, in orizzontale o verticale, oppure quadrato:



Naturalmente, le scene complesse in cui agiscono più personaggi saranno chiuse in *frame* grandi, sia rettangolari, sia quadrati.

Tieni conto che:

- una tavola intera può essere formata da un solo *frame*
- una tavola può essere composta di diversi disegni senza nessun *frame*, per accentuarne la dinamicità



Tavola a un solo *frame*



Tavola senza *frame*

Ma queste devono essere eccezioni e *non* la regola!

## I *frame* nel contesto della singola tavola

Ogni tavola ha la sua "personalità", fatta da un numero variabile di *frame* - di solito da 4 a 6, ma eccezionalmente di numero maggiore nelle tavole più grandi. E' importante creare un certo equilibrio per rendere la tavola più interessante e meno "piatta e monotona", alternando scene complesse ad altre più semplici con primi piani di uno-due personaggi. Un altro sistema è alternare *frame chiusi* e *aperti*. Nei *frame aperti* manca una parte del riquadro - quasi sempre quello superiore - e le nuvolette dei dialoghi risultano libere.



Due esempi di *frame* aperto

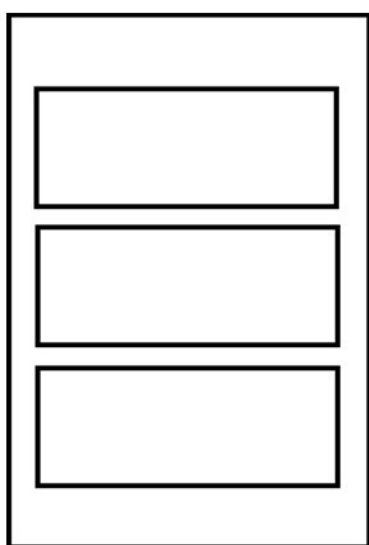
I *frame* possono essere anche sovrapposti uno sull'altro e, specie nelle scene movimentate, essere "disassati" e irregolari rispetto alla disposizione fissa come in questi esempi:



Per ottenere tutto questo è fondamentale "pianificare" la disposizione delle scene e dei frame già nella fase di "concepimento" della storia, cercando di immaginare mentalmente come verrà realizzata l'intera tavola, procedendo nello stesso modo per lo svolgimento di tutta la storia. La fantasia non vi manca, dunque... usatela bene!

## Una soluzione pratica - per i principianti, ma non solo!

E' quella di impostarsi una "gabbia" standard con frame a dimensione fissa (per sapersi regolare sulle dimensioni delle vignette) i quali verranno poi suddivisi in base alle scene disegnate:



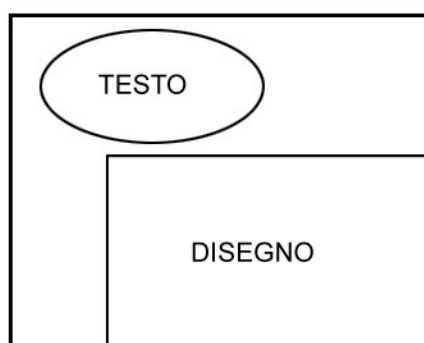
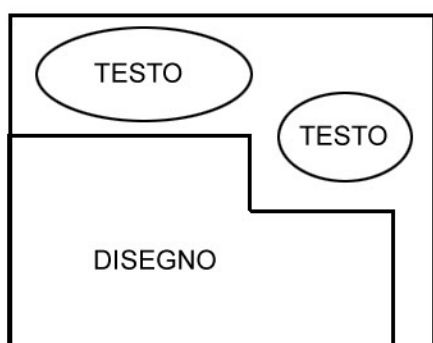
Questa è la soluzione migliore per i fumetti cartacei, ma anche per quelli virtuali, nel caso in cui si volesse creare un e-book sfogliabile.

Un altro metodo è disegnare prima la scena, poi inserire le nuvolette di dialogo (in gergo "*fumettarla*") e da ultimo racchiuderla nel *frame*, ma a mio avviso non è consigliabile in quanto originerebbe dei *frame* di dimensioni non proporzionate tra di loro e quindi difficilmente "gestibili" nello spazio della tavola.

Esempio di gabbia predefinita

## La scena dentro nel *frame*

Il *frame*, chiuso o aperto che sia, è pur sempre uno spazio limitato quindi, nel disegnare una scena bisogna tener ben presente lo spazio che dovranno occupare le nuvolette. I testi, di conseguenza, non devono essere eccessivamente lunghi per non "rubare" troppo spazio al disegno, specie se i personaggi che parlano sono più di uno. Per ogni nuvoletta, da 2 a 5 righe e un massimo di circa 80 caratteri - spazi compresi - possono bastare.



Anche in questo caso, il consiglio è di *progettare* le singole vignette già nella fase di scrittura della storia.



Esempio di tavola completa con un solo *frame* aperto:

Sì, va bè, ma...  
quanti *frame* per ogni tavola?

Già... Quanti *frame*? L'abbiamo già visto, da 5 a 12, ma esistono anche i formati tascabili - tipo *Diabolik* o *Alan Ford* - a due *frame* per tavola.

Quando i fumetti erano solo cartacei, c'era il problema di sprecare meno carta possibile, ma oggi, con gli e-book digitali, questo problema non esiste più!

**Attenzione, però:**

le tavole a 5/6 *frame* sono da preferire, in quanto più leggibili e meno "piene" di quelle a 10 o più vignette, dove testi e disegni sono forzatamente più piccoli.



Alan Ford



Diabolik