

DETECTIVE PRIMO

IL MISTERO DEL FUMETTO SCOMPARSO

ALEX CRIPPA - MARCO GALLI



DETECTIVE PRIMO

IL MISTERO DEL FUMETTO SCONPARSO

ALEX CRIPPA - MARCO GALLI



PREFAZIONE

...un giallo didattico?!

Sì, state per leggere un fumetto che vi spiega come si realizza un fumetto. Che è un po' come ascoltare un brano musicale in cui il cantante vi canta in rima come si compone una canzone...o apprendere come vivono i piccioni diventando piccione per una settimana. Mi seguite?

Fin dalle elementari, tra le materie che le maestre cercavano di insegnarmi ho sempre ripudiato le lezioni di storia: un'infinita serie di date e dati da imparare a memoria... Eppure la Storia ci tramanda epiche battaglie, viaggi oltreoceano alla scoperta di nuove terre, civiltà antiche e misteriose! Perché non riesco ad appassionarmi?! Forse perché tutto ciò stava dentro un libro pieno di scritte e poche immagini, noioso da leggere e pesante da trasportare. Forse se avessi avuto una macchina del tempo avrei assistito in diretta allo sbarco di Colombo in quella terra che lui credeva le Indie o magari avrei visto da vicino il sarcofago di un faraone mentre viene posto nella sua piramide personale...e le mie pagelle, nella casella "Storia", avrebbero sempre sfoggiato un bel 10 e lode.

Fortunatamente per comprendere e apprezzare il Fumetto non occorre una macchina del tempo, che è troppo costosa e, particolare non trascurabile, non è ancora stata inventata. Basta sedersi sulla propria poltrona preferita, rilassarsi, e iniziare a sfogliare. Perché è proprio nel tratto di un disegno, nel dialogo di un balloon, nello spazio tra una vignetta e l'altra, nel voltare pagina e cambiare scena, che si cela tutta la magia del Fumetto...e allora perché scrivere un manuale noioso e dal peso considerevole quando possiamo realizzare direttamente un fumetto per spiegarvi cos'è? Il Fumetto ha un linguaggio unico e ben definito: usiamolo!

Se esistesse una ricetta per cucinare un buon fumetto si presenterebbe più o meno così:

- 1 etto di IDEA
- 1 etto di SOGGETTO
- 3 etti di SCENEGGIATURA
- 2 etti di STORYBOARD
- 4 etti di DISEGNO
- 2 etti di INCHIOSTRAZIONE
- mezzo etto di LETTERING
- 1 etto e mezzo di STAMPA (dipende dal peso della carta...)

Tritate e frullate il tutto, ma fate attenzione a dosare bene ogni singolo ingrediente altrimenti rischiate di compromettere il sapore. Servite caldo o freddo a seconda della storia che volete raccontare.

Ma nel fumetto che avete tra le mani abbiamo dovuto aggiungere un altro ingrediente, di non facile dosatura: la DIDATTICA, appunto. Spero che la dose scelta sia quella giusta, perché "Il mistero del fumetto scomparso" è prima di tutto un giallo, è la prima avventura del detective Primo alla prese col furto di un fumetto così raro da sorprendere lui stesso e noi autori che l'abbiamo cucinato...ehm, creato! Ma per capirlo dovrete arrivare fino alla fine...

...stop! Non posso aggiungere altro se non che per fare un fumetto occorre poco materiale (carta, penna, matita e poco più) ma tantissima fantasia. E non occorre essere un esercito di cuochi per sfornare prelibatezze. In questo caso siamo in due, per due specialità tanto diverse quanto inscindibili: io alla Scrittura e il grand gourmet Marco ai Disegni, compagno di mille avventure di carta e non, che ringrazio perché non solo ha creduto fin dall'inizio in questo sperimentale progetto ma ha anche saputo illustrarlo nella maniera più chiara ed efficace possibile.

Ovviamente ringrazio anche l'inossidabile Beppe, il miglior presediteiro che conosco, il primo a credere in tutti (o quasi) i progetti fumettosi che ormai da anni gli allievi della sua Scuola gli propongono. È grazie a lui che ho esordito come sceneggiatore di fumetti 10 anni fa. E grazie a lui ora cerco di insegnarvi un po' di cose che ho imparato nel corso di questo tortuoso, ma mai noioso, viaggio bidimensionale fatto di eroi di inchiostro, nuvole parlanti e onomatopее.

E infine ringrazio te lettore, ingrediente invisibile ma fondamentale per la riuscita di ogni fumetto: senza la tua immaginazione i nostri personaggi non parlerebbero, le auto non si muoverebbero e i pugni non farebbero male a nessuno. Mi sembra quasi di sentirli, i miei pargoli... "Grazie, lettore, per la linfa vitale che ci infondi!"

Perché se nessuno legge la tua storia, quella storia non esiste.

Alex

Alex Crippa è nato a Lecco e ha vissuto per un po' a Milano, dove ha esordito nel mondo dei fumetti scrivendo tre numeri di "Randall McFly" (SF Edizioni) e nel mondo del commercio aprendo la videoteca horror "Bloodbuster". Ha sceneggiato il fumetto virtuale "Armadel", parecchi videogiochi dell'ovetto Kinder, e da qualche anno pubblica serie per il mercato francese ("100anime", "Nero", "Come un Cane", "Il Missionario", pubblicati in Italia da Edizioni BD). Suona saltuariamente la batteria e appena può sale in sella alla sua bici da corsa per rigenerare corpo e mente.

Marco Galli è nato a Erba (CO). E' del segno dei gemelli. Ama in modo esagerato il cioccolato e i dolci in generale. Adora rotolarsi giù da ripidi pendii erbosi e commettere errori di gramatica volontariamnete. Sdolcinato all'eccesso, passa le sue serate leggendo tascabili Harmony davanti alla calda luce del camino. Ha pubblicato su fanzine e periodici locali, tra cui "Il Cannone" e "Il Dieci". Lavora come grafico pubblicitario e disegnatore di fumetti. Canta e suona la chitarra in due gruppi musicali, i C'Mon Kimono e gli Eva Nella Neve.

IO SONO L'EROE!

BIG CITY, OGGI. UNA NUOVA MISTERIOSA INDAGINE ATTENDE L'INFALLIBILE *DETECTIVE PRIMO*...

SANTO SHERLOCK...
MA DOVE SONO?
DOV'E' FINITO IL MIO
UFFICIO?

DOVE SONO LE
STRADE, LE AUTO, LA
CITTA'? DOV'E' FINITO TUTTO?
NON SI VEDE NULLA...

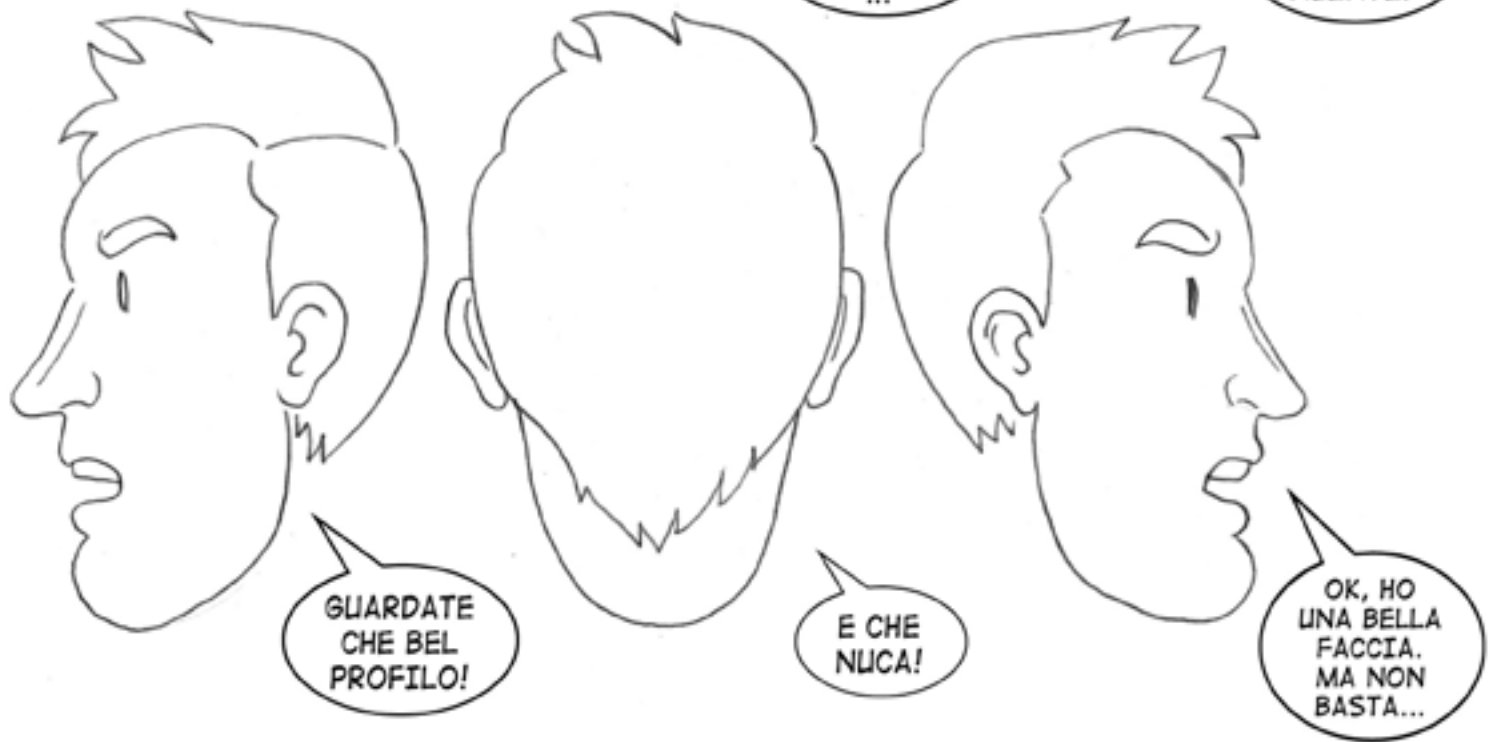
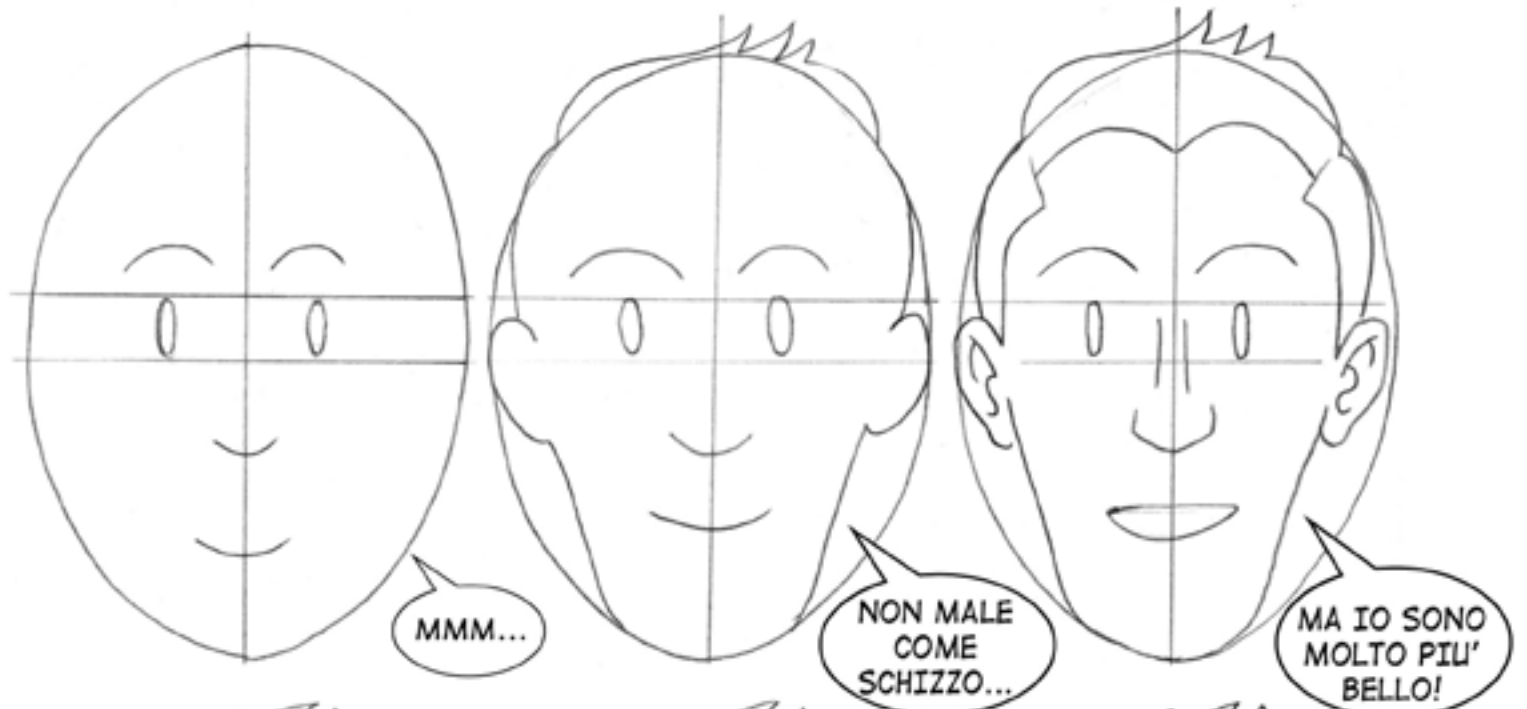
EHM...
C'E' QUALCUNO?
QUALCUNO MI
VEDE?

MI SA
DI NO...

SANTO SHERLOCK,
MA CHE SUCCEDE?!
VI SEMBRA QUESTO
IL MODO DI
COMINCIARE?!

AH, ECCO IL
DISEGNATORE
FINALMENTE!

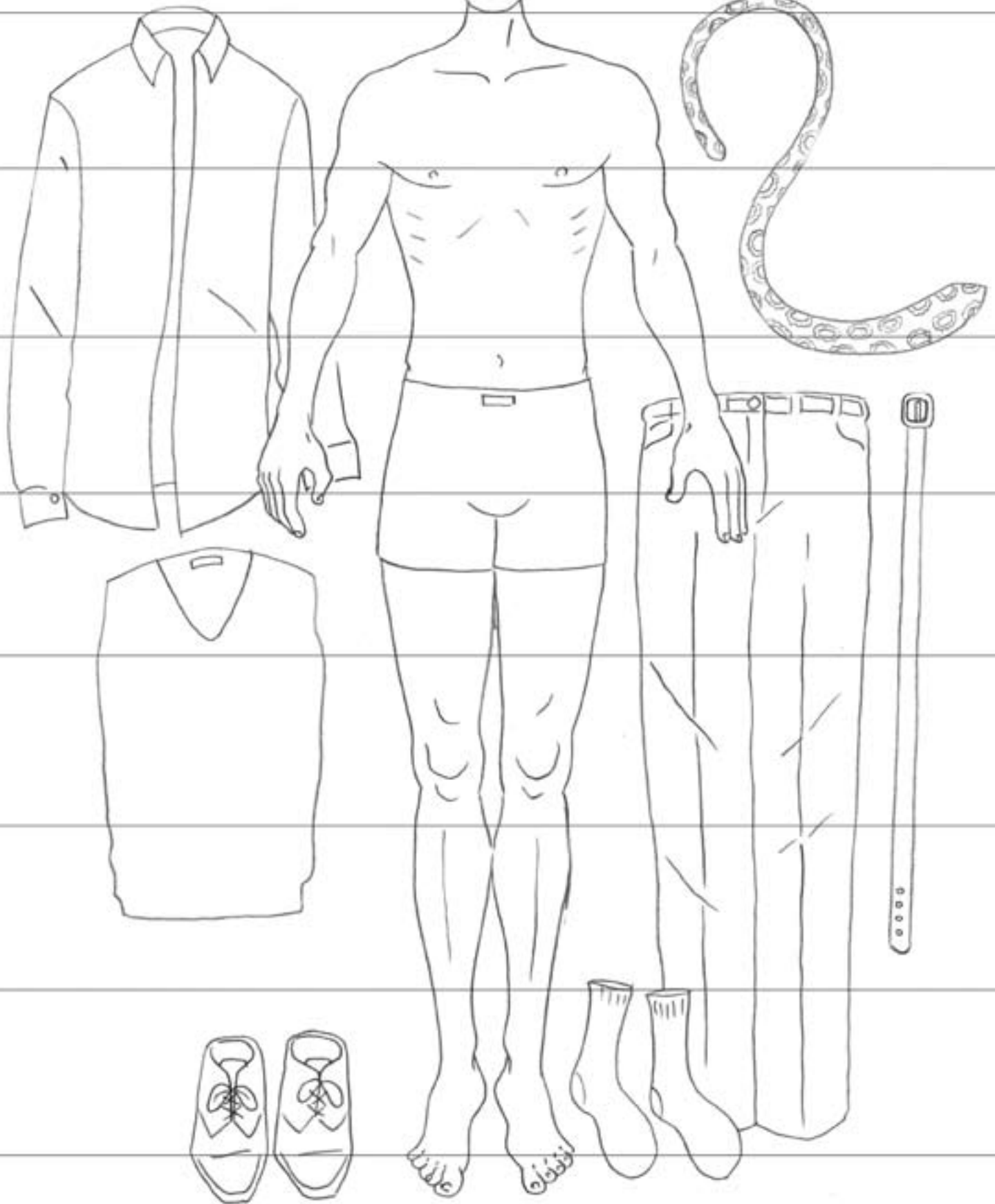
SCRIIIIIBB



1
2
3
4
5
6
7
8

...SERVE ANCHE UN FISICO STREPITOSO!

PERO' MI SENTO UN PO' NUDO... FAI QUALCOSA, PER FAVORE!



COSI' VA
MEGLIO, GRAZIE. DIREI CHE
NON MANCA NIENTE AL MIO
LOOK DA DETECTIVE!

UNA BELLA RIPASSATA DI
INCHIOSTRO TI FA SENTIRE PIU'
PRECISO E DEFINITO... SAPETE, NEL
MIO LAVORO E' IMPORTANTE
VEDERCI CHIARO!

CAPPELLO MOD. MIKE HAMMER

CRAVATTA DA ISPETTORE CALLAGHAN

GILET MOD. PERRY MASON

CAMICIA STILE SHERLOCK HOLMES

IMPERMEABILE ALLA BOGART

PANTALONI CASUAL DETECTION/ACTION

SCARPE CLARKS ALLA DYLAN DOG



E' IL MIO UFFICIO
CON TUTTI I MIEI ATTREZZI DEL
MESTIERE! ORA SI' CHE SONO
DAVVERO COMPLETO!

FINESTRA ANTIPROIETTILE

CACTUS PERUVIANO

OMBRELLO OXFORDIANO

ABAT - JOUR FINE '900

PENNE MONT-BLANC

MICROCAMERA LEICA-12

LENTE MOD. SHERLOCK HOLMES

COLT "DETECTIVE SPECIAL" CAL.38

BLOCK-NOTES

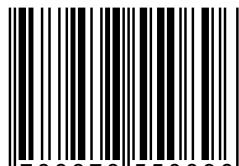
SEDIA IN MOGANO

SCRIVANIA IN MOGANO

Come si trova un'Idea? Che cos'è un Soggetto?
Come si scrive una Sceneggiatura? Che cos'è una Sequenza?
Come si disegna un Personaggio o un Ambiente? Come si imposta una Tavola?
Insomma: come si realizza un **Fumetto**?
Scopritelo seguendo la prima avventura del **Detective Primo!**
Il modo più intrigante per apprendere l'arte di fare fumetti,
un metodo che fonde l'insegnamento alla narrazione:
spiegare il linguaggio del fumetto attraverso il fumetto stesso.
L'unico manuale che **racconta** come si scrive e disegna una storia a fumetti.



ISBN 88-7855-089-2



9 788878 550896

€ 10,00