



CARLO D'ANGIÒ

NOTEBOOK**LM** *e* **FUMETTI**

Il metodo passo-passo per scrivere,
generare e correggere tavole
illustrate in modo professionale.

NotebookLM e Fumetti

Il metodo passo-passo per scrivere, generare e
correggere tavole illustrate in modo
professionale.

Carlo D'Angiò

© Carlo D'Angiò 2026

È vietata la riproduzione anche parziale dei contenuti di questo libro.

Tutti i diritti sono riservati, inclusi quelli di traduzione, di memorizzazione elettronica e di adattamento totale o parziale con qualsiasi tecnologia. La riproduzione dei contenuti di questo libro richiede autorizzazione scritta dell'autore.

Indice

Introduzione	vii
PARTE 1	xi
1. IL VERO PROBLEMA DEI FUMETTI GENERATI CON L'AI	1
La Regola dell'Amnesia	2
Perché senza struttura non esiste fumetto	3
2. NON SI PARTE DALLE IMMAGINI. SI PARTE DALLA SCENEGGIATURA.	5
L'importanza dell'intervista iniziale	6
Progettare invece di sperare	7
PARTE 2	9
3. CREARE IL QUADERNO GIUSTO IN NOTEBOOKLM	10
Creare un nuovo quaderno	10
Caricare il file "Creatore di Copioni"	11
Perché NON va modificato	13
Come usarlo correttamente	13
4. L'INTERVISTA GUIDATA: COSTRUIRE LE FONDAMENTA	15
Incollare l'idea narrativa	15
Far partire le domande	16
Definire le variabili chiave	17
Perché questo passaggio è decisivo	18
5. IL COPIONE AI-READY	19
La struttura corretta	19
Il test della Regola dell'Amnesia	22

La check-list finale	22
Nota importante	23
6. CONTROLLO QUALITÀ CON CHATGPT	25
7. LA GENERAZIONE DEL FUMETTO ILLUSTRATO	29
1. Andare su “Fonti”	29
2. Disattivare il file “Istruzioni”	29
3. Lasciare attivo solo il Copione	30
4. Aprire “Presentazione”	31
5. Generare il PDF	32
PARTE 3	33
8. DA ORIZZONTALE A VERTICALE (OPZIONALE)	34
Uso di ChatGPT Image	35
Quando serve davvero	36
9. COME REPLICARE IL METODO SU ALTRE STORIE	37
Cambiare ambientazione	37
Cambiare target	38
Serie episodiche	39
Uso educativo	40
Progetti editoriali	40
Carlo D’Angiò	43
Inizia a costruire	45

Introduzione

Il problema della memoria corta

Se chiedi a un'intelligenza artificiale di generare un fumetto, lei esegue l'ordine senza battere ciglio. I problemi veri iniziano quando pretendi la qualità, o peggio, la coerenza. In un attimo, il tuo mondo cade a pezzi: il gallo protagonista diventa improvvisamente più alto, la gattina Wendy cambia colore del pelo e la volpe guarisce miracolosamente da una cicatrice che doveva essere il suo segno distintivo. Non è cattiva volontà da parte del software; è semplicemente **memoria corta**. L'AI vive nell'istante, non ha il senso del "prima" e del "dopo" a meno che non sia tu a costruirlo.

Introduzione



Questa guida nasce da un esperimento molto semplice: è possibile usare NotebookLM per creare un fumetto illustrato coerente, multipagina e in stile Disney 2D senza impazzire nel correggere ogni singola tavola? La risposta breve è “Nì”. Quella onesta, però, è molto più interessante. NotebookLM è perfettamente in grado di generare una storia completa, dotata di struttura, ritmo e pagine che scorrono con logica. Sorprendentemente, riesce a mantenere una continuità visiva accettabile, ma dobbiamo essere chiari: non è perfetta. Le gattine, per esempio, si prendono ancora qualche libertà creativa di troppo; un dettaglio del pelo che muta, una proporzione che si sposta, un'espressione che non è esattamente quella prevista. Non è un disastro, ma non è nemmeno il lavoro di un fumettista umano. Va ammesso senza giri di parole.

Introduzione

La buona notizia è che oggi non siamo più prigionieri del primo risultato. Possiamo intervenire a posteriori usando strumenti come ChatGPT per riallineare le tavole e correggere le derive visive. La notizia migliore, però, è che anche senza interventi chirurgici, il risultato che otterrai seguendo questo metodo è già leggibile, coerente e sorprendentemente solido. Non siamo ancora al livello di uno studio d'animazione professionale, ma siamo abbondantemente oltre il semplice "gioco con l'AI". È esattamente qui, in questa terra di mezzo tra il caos e la perfezione, che il metodo fa la differenza tra un esperimento fallito e un progetto che funziona.

L'impalcatura prima della storia

Per testare la procedura sono partito da un'idea volutamente banale: un pollaio minacciato da una volpe, un gallo coraggioso, tre gallinelle e tre gattine alleate. Nulla di rivoluzionario sul piano narrativo. La differenza, infatti, non l'ha fatta la storia, ma la struttura che ho costruito prima ancora di generare la prima immagine. Invece di lanciare un comando generico come "Crea un fumetto", ho lavorato sullo scheletro.

Ho utilizzato interviste guidate ai personaggi, descrizioni fisiche ripetute in modo ossessivo e

inquadrature precise, applicando con disciplina quella che chiamo la "regola dell'amnesia". Il risultato finale è stato un PDF completo e solido. Non è perfetto, ma è coerente.

Questa guida, quindi, non ti insegna a scrivere una bella storia, ma a **progettare una storia che l'AI possa eseguire senza sabotarti.**

Il controllo qualità e il fattore umano

Il cuore del metodo sta nel controllo qualità. Ogni blocco di testo o descrizione veniva passato al setaccio (io ho usato ChatGPT) per verificarne l'allineamento tecnico. Sono le piccole distrazioni a distruggere la verosimiglianza di un fumetto: se Wendy è descritta come "tigrata" in una pagina e "bianca e grigia" in quella successiva, l'AI non percepirà il legame tra le due versioni. Per lei sono due entità diverse. Tu sai che Wendy è la stessa gatta; lei no.

Questa è una guida pratica e richiede un approccio quasi ingegneristico. Ti chiedo di seguire i passaggi nell'ordine esatto in cui li ho testati, senza saltare fasi e senza cedere alla tentazione di improvvisare. L'intelligenza artificiale è uno strumento estremamente potente, ma resta uno strumento: funziona solo se c'è qualcuno capace di tenere saldamente il volante. Qui impari a farlo.