



Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca



SCUOLE DI VICENZA PER L'INSERIMENTO DI ALUNNI STRANIERI

Istituto Comprensivo n. 4
"Barolini" di Vicenza
Via Palemone 20, 36100 Vicenza
TEL 0444 500094
FAX 0444 504659

L'ITALIANO CON I FUMETTI



27 novembre 2014 ore 17.00 – 19.30
Relatore: Enrico Simonato

9 gennaio 2015 ore 17.00 – 19.30
Relatore: Enrico Lovato

SEDE:
IC 4 Barolini via Palemone, 20
36100 VICENZA AULA MAGNA

ISCRIZIONI E INFORMAZIONI:
possibilmente entro il 24 novembre
presso la segreteria del CTP
Tel.0444500094 / ctp@ic4barolini.gov.it

© ALMA EDIZIONI - DISEGNI: ENRICO SIMONATO 2014

RIGOLETTO

Autore (adattamento del libretto di F.M. Piave): Enrico Lovato

Disegni: Enrico Simonato

Livello italiano: B1

© 2014 Alma Edizioni www.almaedizioni.it

libro, p. 64 Euro: 9,50

Una storia a fumetti avvincente, ambientata a **Mantova** durante il Rinascimento, e ispirata alla celebre opera di Verdi. Intenso dramma di passione, tradimento, amore e vendetta con protagonista un buffone di corte. L'italiano con i fumetti è una collana di graphic novel graduate in vari livelli.

La serie, unica nel suo genere, permette di scoprire il piacere di leggere in italiano attraverso le storie a fumetti. Grazie alla combinazione accattivante e coinvolgente di disegno e racconto, il lettore può leggere le storie con piacere e senza fatica. Infatti la natura particolare del fumetto, con il suo linguaggio semplice e diretto, cattura l'attenzione del lettore motivandolo e incoraggiandolo a leggere una storia in lingua straniera.

IL MISTERO DI CASANOVA

Autore: Enrico Lovato

Disegni: Enrico Simonato

Livello italiano: A1 - A2

© 2014 Alma Edizioni www.almaedizioni.it

libro, p. 64 Euro: 9,50

Un giallo ambientato nell'atmosfera magica del Carnevale di Venezia. Mentre le maschere affollano le calli, un misterioso ladro che si firma Casanova, mette a segno numerosi furti di gioielli.

Ogni storia è accompagnata da un'ampia gamma di attività didattiche, che permettono di comprendere meglio la lingua usata nel racconto e di esercitare il lessico e la grammatica. Per ogni racconto, oltre al libro, è disponibile una versione animata ONLINE con voci di attori professionisti, musiche ed effetti sonori.

IL FUMETTO

Il fumetto è una forma d'arte che **unisce** le regole della **scrittura** a quelle del **disegno** e le impiega per numerosi scopi: **narrare, divertire, spaventare, inventare, commuovere...dando vita a diversi generi di fumetto (horror, comico, giallo, rosa)**. La parola **fumetto** è dovuta alla particolare tecnica con la quale vengono scritte le parole dette dai personaggi, racchiuse quasi sempre in palloncini fumosi che spuntano dalla loro bocca.

Negli USA e nei paesi anglofoni i fumetti sono indicati come **comics**, in Giappone vengono chiamati **manga** ("immagini divertenti"), in Francia sono chiamati **bandes dessinées** o **BD** (**bedé**) ("strisce disegnate").

Se vogliamo cercare una data di nascita del fumetto possiamo allontanarci fino al **1896** quando Richard Felton Outcault pubblica per la prima volta il suo **Yellow Kid** sul "New York American". Yellow Kid, come quasi tutti i fumetti delle origini, appartiene al **genere comico**.

Il fumetto è **storytelling**, la capacità di raccontare una storia.

A cosa serve:

- **una storia da raccontare**
- **un protagonista da riconoscere**
- **l'interesse del lettore verso la storia**

Il fumetto è una forma di narrazione che avviene per **immagini in successione** ovvero la **scelta dei momenti più importanti**. Il fumetto è un disegno che "parla, si muove si sente" è il **più semplice audiovisivo**, come un film racconta per immagini.

A differenza di un testo narrativo utilizza vari codici:

- **parola**
- **immagini**
- **suoni**
- **movimento**

Ha il vantaggio di una comunicazione immediata, semplificata che aiuta a capire meglio il testo. Ha una sua grammatica e una sua sintassi.

FASI DI REALIZZAZIONE DI UN FUMETTO

- Idea
- Soggetto, plot (trama, intreccio)
- Sceneggiatura (dialoghi, ambientazioni)
- Design dei personaggi, oggetti, architetture, luoghi... (ricerca e documentazione)
- Storyboard (bozza, layout)
- Matite, chine, colori, retini (per la stampa in b/n)
- Testi (lettering) e impaginazione grafica (numero pagina, capitolo, ecc...)

IDEA

Qualsiasi progetto nasce da un'idea.

SOGGETTO

Il fumetto deve essere, chiaro, comprensibile, fluido:

- Inizio (protagonista, personaggi, problema)
- Svolgimento (antagonista, interferenze, soluzioni)
- Fine (risultato, lieto fine)

SCENEGGIATURA

Passaggio dall'idea scritta alla rappresentazione visiva fatta di sequenze.

Contiene tutti i dialoghi e le didascalie, la descrizione dei luoghi, la descrizione della situazione, le indicazioni su inquadrature, il numero di vignette e pagine previste.

IL DESIGN DEI PERSONAGGI

Il soggetto principale del fumetto sono i personaggi. Devono risultare facilmente riconoscibili e unici. Devono essere dotati di **particolare espressività ed avere caratteristiche ben definite ed identificabili**, data la loro ripetitività nelle diverse tavole.

Anche il carattere, la loro storia, devono essere elementi ben identificati. La storia deve risultare credibile, e avere una continuità.

Attenzione alle contraddizioni tra le varie tavole o le diverse fasi della storia.

Disegnare i personaggi in figura intera, in tutti i loro particolari e nelle varie posizioni ed espressioni.

STORYBOARD

Si tratta di una bozza delle tavole che contiene importanti informazioni: la disposizione delle vignette e inquadrature, il numero di vignette previste e si individua lo spazio per i baloon.

MATITE, CHINE, COLORI E RETINI

La matita è il disegno definitivo della tavola. Non contiene il lettering e spesso non sono presenti i baloon e le onomatopée, aggiunte nella fase di immaginazione grafica.

La china è il passaggio successivo, tutte le linee a matita sono successivamente riapassate a china con il pennino a inchiostro, pennelli o penne tecniche da disegno.

Il colore se presente è molto importante, comunica emozioni, stati d'animo, ecc...

Studiate il significato emotivo dei colori e quindi definite quello dei personaggi.

I colori di un personaggio devono essere sempre uguali e identificano il personaggio.

I retini sono trame adesive (o applicate con il computer) utili a rappresentare i mezzi toni nella stampa in bianco e nero.

ANATOMIA DEL FUMETTO

- Le Tavole
- Le Vignette e le inquadrature
- I Baloon e le didascalie
- Il lettering
- Lo sfondo
- I baloon
- Le Onomatopée
- Le linee cinetiche

LE TAVOLE

Ci sono diverse tipologie di pubblicazioni a fumetti, dalle strisce umoristiche ai libri di storia a fumetti. Vediamo le principali caratteristiche dei fumetti nel mondo:

BANDE DESSINÉE

Bande dessinée (in francese striscia disegnata) è la locuzione usata per indicare il fumetto nei paesi francofoni. Di conseguenza, essa specie per i paesi non francofoni tende a designare il peculiare genere di fumetti nato in Francia e Belgio. Questi paesi hanno una lunga tradizione fumettistica ed i fumetti appartenenti a questo genere sono conosciuti con l'abbreviazione BD (pronuncia: bédé).

BONELLI

Prodotti nel formato storico "bonelliano" 16 x 21 cm brossurato e in bianco e nero, di circa 96 pagine. Hanno una griglia regolare.

MANGA

Il termine manga, letteralmente "immagini derisorie" fu inizialmente usato alla fine del XVIII secolo in alcune pubblicazioni, come il libro d'illustrazioni Shiji no yukikai di Santō Kyōden, e il Manga hyakujo di Aikawa Minwa, entrambi del 1798. In seguito fu anche usato dal famoso artista giapponese Hokusai nell'Hokusai manga del 1814 anche se non entrò nell'uso comune fino al XX secolo. Rakuten Kitazawa fu il primo disegnatore ad utilizzare la parola manga.

Sono più diffusi in bianco e nero, formati carta diversi, il layout delle vignette non rispetta uno schema predefinito, sono presenti splash page (immagini a tutta pagina/e).

COMICS

A colori, le vignette non rispettano uno schema predefinito. Il layout delle vignette non rispetta uno schema predefinito, sono presenti splash page (immagini a tutta pagina/e).

VIGNETTE

Ogni vignetta è un'unità narrativa come l'inquadratura di un film, ciò che accade nella vignetta può essere disegnato da posizioni diverse e da diversi punti di vista.

LE INQUADRATURE

La scelta delle inquadrature è funzionale agli effetti emotivi e comunicativi che vogliamo lasciare. Un primo piano è utilizzato in un momento importante, determinante, il punto di vista dal basso invece comprime, un campo lungo invece rallenta l'azione e guida lo sguardo.

IL LETTERING

Il lettering è lo studio dei caratteri, ed indica l'operazione di scrittura dei testi contenuti nei balloons e nelle didascalie. Il testo all'interno del balloon deve essere simmetrico, quindi se necessario si può andare a capo.

LO SFONDO

Lo sfondo serve ad ambientare la storia, a mettere in rilievo alcuni particolari e spesso a fornire indicazioni per il prosieguo della storia. La prospettiva serve a dare profondità al disegno. Nei primi piani, non occorre generalmente disegnare lo sfondo, poiché questo toglie immediatezza al disegno, genera confusione e distrae dal soggetto principale sul quale volete appuntare l'attenzione del lettore.

I BALOONS

I balloons, sono quindi le linee che racchiudono il testo. La modalità e la tipologia con la quale si esegue è molto importante perchè specifica e fa capire in quale modo il personaggio si esprime (urla, sussurra, pensa ...)

La coda della nuvoletta indica chi parla, parla prima il personaggio che ha la nuvoletta più in alto. Si parte sempre da sinistra verso destra (nei paesi che usano questa convenzione).

LE ONOMATOPEE E LE METAFORE

I rumori e i suoni non si vedono, ma si possono imitare con lettere e parole.

Derivano da termini anglosassoni (smash, boom, ring, splash...), da rumori e suoni ecc...

Per certi stati d'animo si usano disegni particolari:

- lampadina (colpo di genio)
- cuori (innamorato)
- gocce di sudore (affanno, preoccupazione)
- scarabocchio sopra la testa del personaggio (arrabbiatura, confusione)
- note musicali (canta, fischiotta)

IL MOVIMENTO E LE LINEE CINETICHE

Per rappresentare il movimento si possono usare delle linee che simulano lo spostamento del corpo o dell'arto; oppure si può ripetere il disegno dell'arto in diverse posizioni, oppure disegnare nuvolette come di polvere alzata per la velocità. **Capelli, vestiti, foglie secche, pezzetti di carta, ecc... agitati o sollevati, aumentano la sensazione di movimento.**

IL FUMETTO SPUNTI PER LA DIDATTICA

collegamento tra fumetto e apprendimento della lingua

(a cura di Enrico Lovato)

Il Comics, o fumetto, è un popolare "genere" letterario, largamente usato nelle scuole per coinvolgere i giovani lettori sia come "consumatori" di storie create da altri, sia come "produttori" di proprie. Come ogni attività di storytelling, queste esperienze sono generalmente riconosciute come un mezzo per facilitare la comprensione, promuovere lo sviluppo di capacità cognitive e comunicative, e rafforzare i rapporti interpersonali tra studenti e tra studenti e adulti.

Oggi molti insegnanti, a tutti i livelli educativi, bibliotecari e ricercatori progettano attività educative nel tentativo di sfruttare i punti di forza educativi dei fumetti. Inoltre diverse organizzazioni e editori in Europa e negli Stati Uniti hanno pubblicato fumetti educativi in diverse materie, come storia, letteratura, chimica, e lingue straniere.

Il fumetto è motivante il linguaggio visivo risulta più accessibile in quanto universalmente comprensibile della lingua codificata, per la quale è necessario apprendere un sistema interpretativo (grammatica). In molti casi risulta l'anticamera per un interesse maggiore su vari argomenti (storia, letteratura, ecc).

Il fumetto è intuitivo il messaggio da veicolare non viene limitato ad un solo codice di trasmissione (la lingua, la lettura), ma viene ampliato utilizzando più codici (grafico, linguistico, sonoro/emotivo) e quindi facilita una lettura rilassata.

Il fumetto è inclusivo il fatto di esprimere un messaggio attraverso più codici, il fumetto permette di cogliere meglio le abilità degli alunni che altrimenti si troverebbero limitati ad un solo codice di trasmissione dei concetti (quello linguistico).

Il fumetto è familiare la lingua del fumetto risulta più diretta e quindi semplificata rispetto a testi di difficile interpretazione con lunghe subordinate e strutture complesse. Il fumetto favorisce quindi l'aspetto comunicativo della lingua.

Il fumetto si presta per molte attività didattiche che vanno dalla comprensione di un concetto linguistico, alla memorizzazione di strutture, alla stimolazione all'apprendimento.

Dopo aver guidato gli alunni alla conoscenza delle particolari caratteristiche dei fumetti (che cos'è il fumetto, come si articola, ecc.) e dopo aver analizzato con loro diversi stili di fumetti (diversi per la qualità dei disegni,, per il contenuto, per i personaggi, ecc.) si possono proporre alla classe alcune delle seguenti attività creative e di verifica:

1. Data una serie di vignette in disordine, chiedere agli alunni di ordinarle per formare una striscia. In questa attività si lavora sulla visione completa del fumetto e della sequenza degli elementi linguistici insieme con la sequenza degli elementi visivi.
2. Presentare agli alunni un fumetto con le nuvolette vuote e chiedere loro di inventare il dialogo (oppure dare loro i testi alla rinfusa e chiedere loro di assegnare ad ogni vignetta il testo.

3. Presentare agli alunni una serie di vignette in cui compaiono segni "metaforici" e chiedere di interpretarli. Oppure collegare i segni metaforici con il lessico corrispondente (verbi, sostantivi, ecc.)
4. Vedi allegati.

(I prossimi laboratori disponibili dal 9 gennaio 2014)

IL BAMBINO CHE LEGGE I FUMETTI

Se c'è un «asse dell'ascolto», c'è anche un «asse della lettura». A esplorarlo, seguendo o immaginando il lavoro mentale di un bambino che legge un fumetto si dovrebbero fare scoperte interessanti.

Il bambino ha sei, sette anni. Ha superato la fase in cui si faceva leggere il fumetto dal padre, o se ne inventava una lettura di fantasia, interpretando le vignette secondo indizi noti a lui solo. Ora sa leggere. Il fumetto è la sua prima lettura veramente spontanea e motivata. Legge perché vuol sapere che cosa succede, non perché gli è stato assegnato questo compito. Legge per sé, non per altri (il maestro), non per fare bella figura (il voto).

Egli deve, per prima cosa, individuare e riconoscere i personaggi nelle successive situazioni, mantenere salda la loro identità nelle diverse posizioni che assumono con espressioni mutevoli, presentandosi a volte in diverse colorazioni, di cui egli stesso interpreterà il significato: rosso, la rabbia; giallo, la paura... Ma il codice del «colore psicologico» non è dato una volta per tutte, può essere ricreato ogni volta dal disegnatore, andrà da capo riscoperto e ricostruito.

Ai personaggi egli deve attribuire una voce. E' vero che di ogni nuvoletta il punto di partenza è quasi sempre indicato con precisione: quella bocca, se il personaggio parla; quella testa, se il personaggio pensa (e anche la distinzione tra battute pronunciate e battute pensate comporta la retta lettura di certi segnali).

Quando i personaggi dialogano, egli deve attribuire le battute all'uno o all'altro: capire in che ordine vengono pronunciate (non sempre il tempo, nel fumetto, va da sinistra a destra come la linea tipografica); se sono contemporanee; se un personaggio parla e l'altro pensa; se uno di loro pensa una cosa e ne dice un'altra, eccetera.

Contemporaneamente egli deve riconoscere e distinguere gli ambienti, interni ed esterni, registrare le loro modificazioni, la loro influenza sui personaggi, coglierne gli elementi che anticipano ciò che potrà capitare al personaggio se farà una certa cosa o andrà in un certo posto, e lui non lo sa, perché non è onnisciente come l'attento lettore. Nel fumetto l'ambiente non è quasi mai decorativo, ma funzionale alla narrazione, struttura della narrazione.

Un intervento attivo, anzi attivissimo, dell'immaginazione è richiesto per riempire i vuoti tra una vignetta e l'altra. Al cinema, o davanti al

teleschermo, le immagini si susseguono con continuità, descrivendo punto per punto lo scorrere dell'azione. Nel fumetto l'azione può cominciare nella prima vignetta e concludersi nella successiva saltando tutti i passaggi intermedi. Il personaggio che nella prima stava baldanzosamente a cavallo, nella seconda è finito nella polvere: la caduta vera e propria è tutta da immaginare. Di un certo gesto è visibile l'effetto finale, ma non lo svolgimento. Gli oggetti si presentano in una disposizione mutata: bisogna immaginare il percorso compiuto da ciascuno di loro dalla disposizione primitiva alla nuova. Tutto questo lavoro è affidato alla mente del lettore. Se il cinema è una scrittura, il fumetto è una stenografia, dalla quale bisogna risalire al testo.

Intanto il lettore non dovrà perdere di vista i suoni indicati nelle apposite nuvolette, afferrarne le sfumature (uno «squash» non è uno «screak»), individuarne la causa. Nei fumetti più banali l'alfabeto dei rumori è molto limitato e grossolano. In quelli comici, o in quelli più sofisticati, ai rumori fondamentali si aggiungono spesso nuove invenzioni, e anche queste vanno decifrate.

L'intero corso della storia è da ricostruire nell'immaginazione, combinando le indicazioni fornite dalle didascalie con quelle dei dialoghi e dei rumori, con quelle del disegno e del colore, riunendo mentalmente in un solo filo continuo i tanti fili spezzati di cui consta la sceneggiatura, la cui trama rimane invisibile per lunghi tratti. È il lettore che dà un senso al tutto: ai caratteri dei personaggi, che non sono descritti ma mostrati in azione; ai loro rapporti, che risultano dall'azione e dai suoi sviluppi; all'azione stessa, che gli si svela solo per salti e frammenti.

Per un bambino di sei-sette anni mi sembra un lavoro sufficientemente impegnativo, ricco di operazioni logiche e fantastiche, indipendentemente dal valore e dai contenuti del fumetto, che qui non sono in discussione. La sua immaginazione non assiste passiva, ma è sollecitata a prendere posizione, ad analizzare e sintetizzare, classificare e decidere. Non c'è posto per la vacua fantasticheria, fin che la mente è costretta a un'attenzione complessa, la fantasia chiamata ad assolvere alle sue funzioni più nobili.

Direi che, fino a un certo punto, l'interesse principale del bambino al fumetto non è condizionato dai suoi contenuti, ma è in presa diretta con la forma e la sostanza dell'espressione del fumetto stesso. Il bambino vuole impadronirsi del mezzo, ecco. "Legge il fumetto per imparare a leggere il fumetto", per capirne le regole e le convenzioni. Gode del lavoro della propria immaginazione, più che delle avventure del personaggio. Gioca con la propria mente, non con la storia. Non che le cose accettino di essere così perentoriamente distinte. Ma vale la pena di distinguerle, se la distinzione ci

aiuta a non sottovalutare il bambino, nemmeno in questo caso: a non sottovalutare la sua serietà di fondo, l'impegno morale che mette in tutte le sue cose.

Tutto il resto, sui fumetti, è già stato detto, nel bene e nel male, e io non lo ripeterò.

Da "La grammatica della fantasia, Gianni Rodari, Torino Einaudi, 1973)

BIBLIOGRAFIA

TECNICHE DIDATTICHE PER LO SVILUPPO DELLE ABILITA' RICETTIVE E PRODUTTIVE,

Barbara D'Annunzio (Laboratorio Itals)

http://venus.unive.it/film/materiali/accesso_gratuito/Film_TECNICHE_DIDATTICHE.pdf

Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca, Gianna Marrone, Tunuè 2002.

Lavorare sul fumetto, Ferruccio Bianchi, Patrizia Farello, Ed. Erikson.

SITOGRAFIA

Collana "L'italiano con i fumetti" graphic novel graduate per livelli

<http://www.almaedizioni.it/it/minisiti/litaliano-con-i-fumetti/>

Alma TV

<http://www.almaedizioni.it/it/almatv/>

"Rigoletto" audio video

<http://www.almaedizioni.it/it/almatv/fumetti/rigoletto-episodio-1/>

<http://www.almaedizioni.it/it/almatv/fumetti/rigoletto-episodio-2/>

<http://www.almaedizioni.it/it/almatv/fumetti/rigoletto-episodio-3/>

<http://www.almaedizioni.it/it/almatv/fumetti/rigoletto-episodio-4/>

<http://www.almaedizioni.it/it/almatv/fumetti/rigoletto-episodio-5/>

"Il mistero di Casanova" audio video

<http://www.almaedizioni.it/it/minisiti/litaliano-con-i-fumetti/il-mistero-di-casanova/>

Non è più disponibile da novembre, sito in manutenzione

Progetti editoriali

www.educomics.org

<http://www.zerocalcare.it/>

<http://main.beccogiallo.net/>

<http://www.classicalcomics.com/>

<http://www.selfmadehero.com/>

<http://www.webcomicbookcreator.com/> (programma per creare webcomics)

<http://www.thrillermagazine.it/rubriche/39> ("Arrivederci, Amore ciao" di Massimo Carlotto)

LETTURE E PROPOSTE DIDATTICHE

http://elisgiaco.files.wordpress.com/2008/03/1_fumetto_2007.pdf (il fumetto tra letteratura e didattica)

<http://www.educare.it/j/temi/pedagogia-e-psicologia/arte/1115-il-fumetto-come-strumento-psicopedagogico>

(Il fumetto come strumento psicopedagogico)

<http://www.latecadidattica.it/pangea0809/fumetti/schede.htm>

(Progetto del Circolo Didattico di Fiuggi in collaborazione con PANGEA 2008/2012)

<http://www.youtube.com/watch?v=UOpzSF2IL1o> (I promessi sposi a fumetti)

<http://www.fao.org/3/a-a1300o.pdf> (Progetto promosso dalla FAO)

<http://www.primocircoloquarto.it/progetti/eperienzoteca/l-CARE-READ/documenti/08-09/5A/II%20fumetto.pdf>

http://web.educazione.sm/scuola/servizi/CD_virtuali/lavori_scuole/Conti_Gasperoni/FUMETTO.pdf

<http://www.laricerca.loescher.it/index.php/letteratura/870-per-una-didattica-della-letteratura>