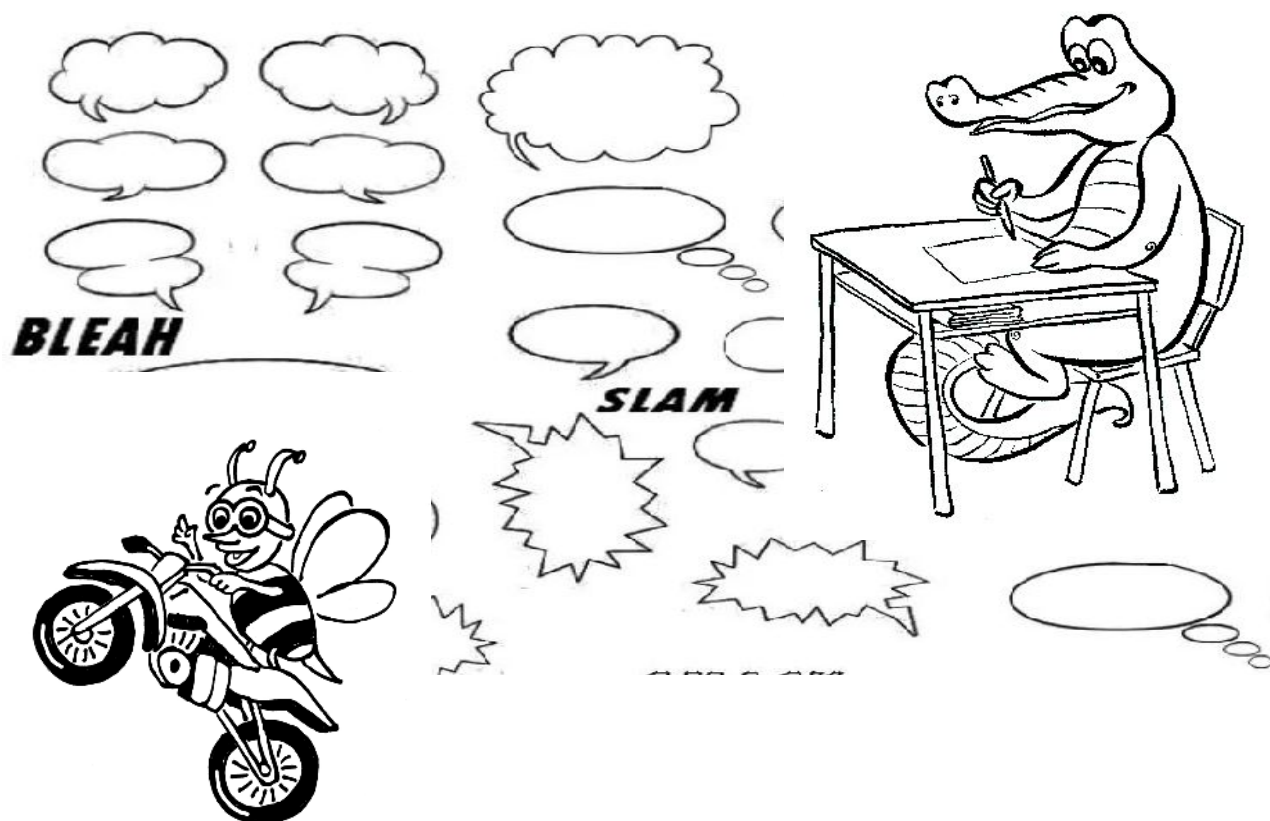


LABORATORIO DI DISEGNO, FUMETTO E STORYTELLING

PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



INTRODUZIONE

Il laboratorio propone il tema del fumetto per stimolare i ragazzi a sviluppare la loro naturale predisposizione alla creatività visiva e narrativa, ed è strutturato attraverso metodologie di coinvolgimento attivo e di libera espressione delle loro capacità di inventiva.

Il Fumetto utilizza un Linguaggio quanto mai interattivo e coinvolgente, grazie al quale l'immaginazione viene stimolata attivamente nella lettura della storia e delle immagini ponendo il lettore in un ruolo attivo di "ricostruzione" dell'immagine sequenziale. Grazie a questo strumento espressivo i ragazzi acquisiscono e padroneggiano abilità di interpretazione e rielaborazione dei contenuti di una immagine; lavorano sui loro testi personali allo scopo di esprimere e indagare la propria interiorità; disegnano la loro storia e mettono su carta una parte della loro emotività permettendo un lavoro di

astrazione molto importante nello sviluppo, al pari della narrazione delle fiabe come catarsi emotiva.

In una "società dell'immagine" come quella in cui viviamo, la capacità critica di saper leggere e interpretare l'arte visiva nei suoi significati narrativi e metaestetici è fondamentale per le nuove generazioni; il laboratorio si propone come propedeutico per una educazione all'immagine, attraverso la visione e l'interpretazione di illustrazioni e fumetti, e la conseguente scrittura della storia e creazione del proprio personaggio a fumetti, in cui possono rispecchiarsi come alter-ego, consentendo un processo interiore di consapevolezza personale ed emotiva.

Il laboratorio si propone di divulgare la forma espressiva del Fumetto, definito la "Nona Arte", come nuovo media del terzo millennio, indagandone la natura duplice di Linguaggio e di Arte Visiva capace di unire Letteratura e Immagine in una sola entità comunicativa e artistica; grazie alla sua versatilità, il Fumetto si pone come strumento attraverso il quale trattare tematiche sociali, scolastiche, ambientali, e soprattutto personali, attraverso la capacità espressiva e narrativa del disegno sequenziale.

OBIETTIVI

- sviluppare la capacità di lettura di un'immagine
- comunicare con un diverso linguaggio narrativo ed espressivo
- apprendere gli elementi costitutivi del "Linguaggio Fumetto"
- padroneggiare il concetto di sequenzialità narrativa fra testo e immagine
- comparare differenti stili di disegno e trovare spunti per un proprio stile
- saper trasformare un testo scritto in un'immagine disegnata e viceversa
- riconoscere la differenza tra discorso diretto e discorso indiretto (balloon e didascalia)
- organizzare immagini e testo in una singola unità spaziale (tavola)
- lavorare in autonomia nella gestione e trasformazione del testo scritto

- saper raccontare ed esternare sentimenti, vissuti, emozioni
- superare la timidezza ed esprimere il proprio mondo interiore tramite un linguaggio vicino alle nuove generazioni
- sapersi muovere all'interno delle proposte della sezione FUMETTO della Biblioteca Ragionieri

SVOLGIMENTO E CONTENUTI

L'incontro è strutturato in due fasi: una prima parte teorica di circa un'oretta e una seconda parte pratica di circa mezz'ora.

Durante la parte teorica dell'incontro si presentano gli elementi di base del fumetto, attraverso un'indagine sulle forme espressive e sul contenuto dell'immagine, tramite proiezioni di disegni e tavole di fumetto su cui i ragazzi saranno stimolati a indagare.

Si illustrano le principali forme di fumetto esistenti, con un focus sui personaggi principali e sui vari stili di narrazione grafica. Si mostra quindi ai ragazzi come la stilizzazione grafica delle espressioni corporee e gli elementi di narrazione si siano evoluti diversamente nei vari Paesi, e si danno le basi per facilitare e comprendere la caratterizzazione grafica di un personaggio.

Si introducono gli elementi fondanti del linguaggio fumetto: vignetta, striscia, tavola, "spazio bianco", onomatopea, balloon e forme dei balloons, didascalie, linee cinetiche, differenza tra discorso diretto e indiretto, organizzazione spaziale della tavola, insieme alle differenti modalità di inquadratura (campo lungo, campo medio, primo piano, zoom, etc etc..) e alle stilizzazioni delle emozioni per il disegno del volto, in modo da creare un collegamento tra l'espressività emotiva e gli stilemi convenzionali del disegno.

Questa parte teorica sarà interattiva e stimolante, saranno mostrate delle tavole altre saranno disegnate sul momento per poter spiegare i vari passaggi passo per

passo, e saranno suggeriti titoli di fumetto, classici e contemporanei, con accenni al contenuto e alla grafica, in modo da stimolare la lettura di questo genere letterario.

Come stimolo finale, nella seconda parte disegneremo insieme una pagina di fumetto in cui verrà suggerito l'inizio e lasciato aperto il finale con la consegna di trovare una conclusione alla storia, sia nella scrittura del testo che nel disegno, in modo da stimolare la creatività e l'inventiva personale, e al termine dell'incontro ogni alunno potrà portare a casa il suo elaborato.

MATERIALI

Fogli da fotocopia e fogli Fabriano A2, gomma, lapis, temperino, squadre, matite e/o pennarelli, un pennarellino nero a punta sottile.

Lavagna e proiettore o LIM.

DOCENTE

Chiara Garuglieri

Diploma Scuola Internazionale di Comics a Firenze

Diploma in Accademia di Belle Arti a Bologna - Corso di Fumetto e Illustrazione

Master e Diploma in MusicArTerapia nella Globalità dei Linguaggi

Insegnante di Danze Folk per adulti e bambini

Formazione di base in Ritmica Dalcroze, Metodologia Orff, Kinesiologia Educativa, Movimento Consapevole, Giochi Musicali, Educazione Olistica, Yoga per bambini, Body Percussion