

Bergamo:   
Spett.le:   
C/a:

**OGGETTO: L'arte del fare fumetto - dalla fase creativa alla comunicazione.**

*“Bergamo-Brescia Capitale Italiana della cultura 2023” sarà un simbolo di rinascita e uno sguardo della città verso il futuro, sarà la valorizzazione del suo territorio, delle sue peculiarità, dei suoi “tesori” e della sua arte.*

*Sarà perciò una grande occasione per il coinvolgimento della popolazione, a partire dalle scuole e dai giovani.*

*Il progetto L'arte del fare fumetto - dalla fase creativa alla comunicazione si rivolge a scuole primarie e secondarie, a biblioteche e centri culturali, di formazione o aggregazione e ha l'aspirazione di promuovere il fumetto come arte e cultura e “La cultura come cura”.*

*L'iniziativa è articolata in due parti: la prima è una lezione informativa con un laboratorio creativo attraverso il quale i partecipanti si avvicinano al concetto di arte a fumetti, la seconda è la realizzazione di un fumetto.*

### **Finalità**

*Lo scopo è prima di tutto quello di far sì che i partecipanti comprendano il lavoro che sta dietro all'arte di fare fumetto. Attraverso l'esperienza diretta, creano, modellano e sviluppano le proprie storie esprimendosi attraverso la “nona arte”.*

*Il progetto, una volta avviato, potrà poi sfociare in svariate altre opportunità: dal semplice avvicinamento dei ragazzi a questa forma di comunicazione, stimolante e creativa, all'approccio più professionale.*

*La struttura è pensata sia per essere sviluppata da una scuola/sezione con la formazione di piccoli gruppi di lavoro, sia per aprirsi a diverse alternative come il coinvolgimento di più realtà.*

### **Scuola/Classe**

*Nella scuola o nella sezione, i vari gruppi di lavoro si preoccuperanno di curare tutti i passaggi della creazione del fumetto fino all'allestimento della mostra dei lavori prodotti.*

*All'interno di ogni singolo gruppo si delineeranno le figure necessarie al fine di assolvere i vari compiti creando così una momento di confronto e di lavoro sinergico.*

### **COOPERAZIONE POSSIBILE FRA I VARI COMPENSORI SCOLASTICI**

*Un altro possibile sviluppo potrebbe essere quello di coinvolgere più istituti scolastici, che potrebbero portare avanti l'intera creazione del fumetto suddividendosi i compiti. Fermo restando che naturalmente ogni progetto, nella sua interezza, potrà essere sviluppato dalle primarie, dalle secondarie e dalle superiori in modo indipendente.*

*Alcuni Istituti potrebbero avere l'interesse all'approccio verso l'intero processo produttivo, altri potrebbero invece elaborare la parte maggiormente compatibile al loro specifico piano di studi (ad esempio la comunicazione, il disegno, la stampa, la narrazione, l'impaginazione, ecc). In questo caso ci occuperemo di creare una "rete sinergica" tra i partecipanti che seguiremo fino a convogliare nel lavoro finito.*

*Questa interazione globale permetterà alle scuole partecipanti di creare un nuovo circuito dove gli studenti potranno scambiare opinioni, punti di vista, pensieri, giudizi e consigli.*

*Ma di questo se ne potrà parlare più avanti*

---

## **FASE UNO: DALL'IDEA ALLA CARTA STAMPATA**

---

### **PREMESSA**

Lo scopo principe della conferenza è quello di far passare il messaggio che il prodotto fumetto è in primis un'opera artistica, così come sono artisti i professionisti che si cimentano nella nona arte.

Durante l'introduzione viaggeremo attraverso i passaggi della creazione di un'opera a fumetti e conosceremo le varie figure professionali e artistiche che si "celano" dietro questo fantastico mondo.

Gli alunni dovranno in seguito "interpretare", svolgendone il ruolo, alcune delle figure professionali, nello specifico lo sceneggiatore, l'editore e il disegnatore, al fine di comprenderne l'importanza all'interno della "catena produttiva"

Il risultato sarà la realizzazione di una o due tavole a fumetti sotto forma di bozza.

Ogni istituti primario, secondario o superiore può attivarsi in modo indipendente per sviluppare la FASE 1 e la FASE 2, noi adegueremo, di conseguenza, i nostri interventi in funzione degli istituti partecipanti.

---

## LABORATORIO

---

### 1. L'Idea

1.1. Introduzione al concetto di idea e suo sviluppo

### 2. Presentazione

2.1. Ogni partecipante espone alla classe la propria idea con lo scopo di farselo "approvare"

### 3. Editor

3.1. A questo punto ogni alunno o gruppo è chiamato a determinare quale delle storie sentite possa, secondo il loro criterio, accogliere maggior consenso per un ipotetico pubblico.

### 4. Storyboard

4.1. Prima bozza dello Storyboard: studio degli ambienti e dei personaggi, ingombri, equilibri, inquadrature, posizione dei balloons e dei testi.

---

## CONCLUSIONE

---

Questa esperienza è 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:

- Il fumetto è **ACCESSIBILE**: è un linguaggio universale e intuitivo
- Il fumetto è **STIMOLANTE**: non ha un solo codice di trasmissione (la lingua, la lettura), ma più codici (grafico, linguistico, sonoro/emotivo)
- Il fumetto è **INCLUSIVO**: proprio perché utilizza più codici aiuta a comunicare e comprendere anche chi ha difficoltà nella scrittura o nella lettura ed è uno strumento perfetto per il docente che vuole valutare le capacità dei suoi studenti senza basarsi su un solo codice.
- Il fumetto è **FAMILIARE**: il linguaggio del fumetto è semplice e diretto, di facile comprensione.

Gli strumenti appresi durante il percorso stimolano i partecipanti a sondare nuove strade attraverso cui sperimentare la propria creatività.

La consapevolezza di sé, sviluppata attraverso il raccontare per immagini, porta al raggiungimento di una maggiore confidenza nel rapporto con sé e con gli altri.

Spesso, durante questi laboratori, si scoprono e liberano talenti nascosti eccezionali.

---

## **FASE DUE: FARE FUMETTO**

---

*Portata a termine la prima fase si passa al vero e proprio sviluppo del programma che può svolgersi, durante l'anno accademico, a partire da un numero limitato di incontri fino ad un massimo concordabile con ogni singola struttura, in funzione degli impegni scolastici già avviati.*

*Ci saranno interventi da parte di autori professionisti i quali seguiranno lo sviluppo del progetto artistico, dando il loro supporto tecnico in tutte le sue fasi - stesura della sceneggiatura, tavole a fumetti, impaginazione con inserimento del lettering, creazione della copertina, impaginazione dell'esecutivo per la stampa.*

*Come anticipavo il numero di incontri minimo richiesto è di 4 (2 al mese, per un totale di 2 mesi) in sessioni da due/tre ore l'uno, per un totale di 8/12 ore + le 3 ore della FASE 1, per ognuno delle sezioni/scuole partecipanti.*

### **Dall'idea al soggetto**

*Concetto di idea, come esporla e come trasformarla nella stesura di un soggetto*

### **Ricerca reference**

*Preparazione dell'ambientazione, del character design per sviluppare la sceneggiatura*

### **Materiale necessario**

*I ragazzi dovranno avere fogli bianchi anche i classici per la stampante/fotocopiatrice, squadre matite e gomme.*

### **Sceneggiatura**

*Il soggetto viene esteso e trasformato in sceneggiatura*

### **Storyboard**

*Prima bozza dello Storyboard : studio degli ambienti e dei personaggi, ingombri, equilibri, inquadrature, posizione dei balloons e dei testi.*

### **Tavola**

*Creazione della tavola su carta, prima disegnando a matita, poi inchiostro con la china.*

### **Colorazione**

*Una volta che le tavole sono finite si passa, dove e se richiesto, alla colorazione delle stesse che può avvenire o digitalmente o manualmente su copie delle tavole.*

### **Copertina**

*Scelta dell'immagine di copertina e creazione della stessa.*

## **Impaginazione**

Acquisizione delle tavole con scanner e con appositi programmi, come ad esempio Adobe Indesign e Illustrator, inserimento dei testi e dei balloons, delle onomatopее e didascalie e infine della copertina. Se l'istituto non ha i mezzi necessari, provvederemo noi, a seguito della vostra approvazione del preventivo specifico, a creare i file necessari per poter creare l'esecutivo in pdf.

## **Esecutivo**

E' il file in formato pdf pronto per essere inviato alla tipografia ed essere stampato

## **Mostra**

Alla fine del progetto, gli alunni, con la nostra supervisione, allestiranno una mostra delle opere realizzate, in accordo con l'istituto, all'interno di aule o di aree specifiche dell'istituto stesso.

Il materiale necessario per l'allestimento, qualora non fosse fornito dalla scuola/comune, verrà quantificato di volta in volta e rimarrà di proprietà dell'istituto/comune per le future esposizioni dei nuovi progetti.

## **Stampa**

Se l'istituto lo riterrà opportuno, potrà provvedere a proprio carico, sempre con la nostra supervisione, alla stampa dei vari "fumetti" realizzati, avvalendosi di stamperie online. Naturalmente il file esecutivo di stampa verrà realizzato dai partecipanti come precedentemente descritto, qualora non fosse possibile la creazione dello stesso, potremmo, dietro accettazione di specifico preventivo, produrlo noi.

## **Conclusione**

I partecipanti avranno creato un loro fumetto che potranno presentare ai visitatori della mostra e se la struttura ospitante avrà provveduto a farlo, potranno avere in mano il prodotto finito e farlo apprezzare a tutti color che saranno intervenuti.

## **Distinti Saluti**

