



WORKSHOP DI FUMETTO

PREMESSA:

Noi crediamo che il modo migliore per esplorare una disciplina artistica sia sperimentando in prima persona. "Provare" stimola a progredire nella scoperta e nella lettura, giungendo infine a far sì che ognuno sia in grado, grazie alle abilità personali, di scrivere un testo e disegnare con un proprio stile.

La lettura dei fumetti (e/o dei manga) continua ad essere un'attività molto diffusa fra gli adolescenti ed è spesso alla base delle conoscenze apprese dai più giovani.

Partecipare ad un laboratorio di fumetto significa incontrare un autore, scoprirne l'universo creativo e immergersi in esso, mediante esercitazioni pratiche e istruzioni che possono essere modulate in funzione dell'età.

Inoltre i workshop creativi di fumetto offrono ai partecipanti la possibilità di portare a casa ciò che hanno realizzato per poi condividerlo con familiari e amici. Consentono infine di applicarsi nella creazione di personaggi, brevi storie e dialoghi.

Obiettivi:

- Creare personaggi e brevi storie
- Disegnare (anche se si pensa di non esserne capaci)
- Incontrare magari un autore e parlare delle sue opere

Destinatari:

- Studenti dai 6 anni in su (scuola primaria e secondaria, di primo e secondo grado)
- Giovani a prescindere dall'ambiente scolastico (dai 6 anni in su)

Luogo:

- In classe
- In biblioteca
- In libreria

Organizzatore/Richiedente:

- Insegnante della scuola
- Bibliotecario
- Libraio



Facilitatore:

- Un autore di fumetti (se possibile e se la classe possiede dei fondi, occorre considerare un compenso).
- Il workshop può anche essere animato dall'insegnante o dal bibliotecario, ma è preferibile affidarsi alle competenze di un autore.

Durata:

- 2 o 3 ore

Dimensione:

- Il numero ideale di partecipanti va da 15 a un massimo di 18.

Nota:

È importante ricordare che il workshop non richiede alcuna abilità pregressa riguardante il disegno. Inoltre argomenti e obiettivi del workshop possono essere adeguati alla fascia d'età dei partecipanti.

MATERIALI E ARGOMENTI

1. MATERIALI:

- Fogli di carta (può essere utile preparare in anticipo pagine prestampate con riquadri vuoti o strisce a 3/4 riquadri), matite colorate, righelli, gomme.
- È inoltre indispensabile una lavagna o un cavalletto a fogli mobili per scrivere le istruzioni e realizzare qualche schizzo.

2. ARGOMENTI:

Il laboratorio può essere un'occasione per esprimersi su argomenti importanti e di attualità, al centro del progetto dell'Unione Europea:

- la convivenza pacifica - optando per fumetti su persone che vivono insieme, a prescindere dalle differenze individuali oppure di lavorare a fumetti che hanno l'amicizia come tema principale della storia;
- protezione dell'ambiente - optando per fumetti sul riscaldamento globale, la fauna selvatica e su personaggi che difendono la natura e l'ambiente;
- salute - optando per fumetti sulla prevenzione di alcuni rischi associati, ad esempio, alla cattiva alimentazione, all'uso massiccio degli schermi o ad alcuni sport.



SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

1. INTRODUZIONE

Se a condurre il workshop è un professionista (un autore), potrebbe essere interessante iniziare la sessione con un momento di scambio: domande e risposte sul suo lavoro. In tal modo i partecipanti avrebbero la possibilità di conoscere meglio la persona con cui si apprestano a lavorare e a divertirsi.

Esempi di domande:

- Che formazione ha seguito per diventare un autore di fumetti?
- Come è venuto a sapere di questa professione?
- Come sceglie le storie da scrivere?
- Da dove trae ispirazione?
- Come è arrivato al suo "stile" personale?
- È difficile essere pubblicati e vivere di questo lavoro?

Se l'animatore non è un professionista, l'incontro potrebbe iniziare con la presentazione di alcuni albi a fumetti presenti nella biblioteca scolastica, nella biblioteca pubblica o in libreria. Gli albi possono essere selezionati anche rispetto ad argomenti specifici (amicizia, protezione dell'ambiente, salute).

Se i partecipanti non hanno familiarità con i fumetti, si suggerisce di presentare le opere di alcuni autori. Le opere seguenti trattano in modo particolare il tema dell'amicizia:

- *Les Sisters* di William Maury e Christophe Cazenove (6+);
- *Ariol* di Emmanuel Guibert (6+);
- *Asterix e Obelix* di Uderzo (6+);
- *Cane Puzzone* di Colas Gutman e Marc Boutavant (8+);
- *Snoopy e i Peanuts* di Charles M. Schulz (9+);
- *Mia & CO* di Vanyda (11+).

2. ISTRUZIONI DI SCENARIO:

Il facilitatore (un autore, un insegnante o un bibliotecario) può chiedere ai partecipanti di affrontare un tema specifico, fornendo istruzioni di scenario.

Scenario sull'amicizia

Si può chiedere ai partecipanti di scrivere una scena sull'amicizia che includa i personaggi dei fumetti citati in precedenza. Ad esempio:

- creare un'altra situazione scolastica incentrata sull'universo e su personaggi tratti da *Ariol* o da *Les Sisters*;
- creare un nuovo personaggio che potrebbe far parte del gruppo di amici di *Ariol* o *Les Sisters*;
- provare a scrivere il seguito di una pagina di un fumetto (senza conoscere le pagine successive) o a scrivere il seguito di tutto il fumetto, chiedendo ai partecipanti di elaborare una scena che includa più personaggi amici fra loro.

Scenario "Ruota della fortuna"

Per rendere il workshop più divertente, si può chiedere ai partecipanti di utilizzare una "ruota della fortuna" per selezionare i dettagli del loro scenario.

Ecco alcuni esempi di opzioni diverse per ogni voce:

■ Genere

Commedia, tragedia, fantasy, storia d'amore, genere fantastico, storico ...

■ Protagonista

Bambino, adulto, animale, robot, pianta/albero, oggetto ...

■ Ambientazione

Foresta, casa, scuola, strada, spiaggia ...

■ Vicenda

Caduta, incontro con un altro personaggio, "incontro" con un oggetto ...

■ Colore

Nessun colore, usare il rosso o il verde, il giallo, il blu ...

■ Dialoghi

Nessun dialogo, solo un personaggio può parlare, più personaggi possono parlare ...

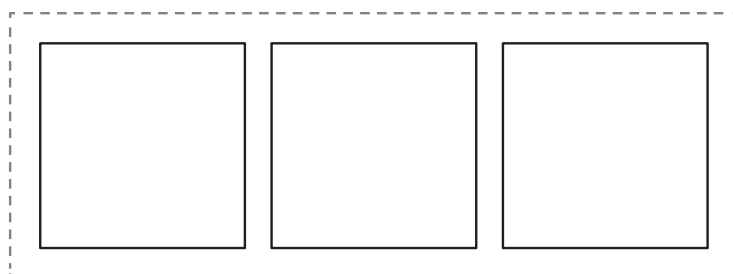
Per esperienza sappiamo che i partecipanti a questi workshop sono contenti di avere istruzioni e vincoli, per potersi concentrare di più sugli aspetti narrativi della loro creazione.

3. ISTRUZIONI PRATICHE:

All'inizio il facilitatore può disegnare sulla lavagna un personaggio molto "essenziale": una figura stilizzata per mostrare ai partecipanti che tutti sono in grado di disegnare un personaggio. Questo primo passaggio può essere proposto a gruppi di qualsiasi fascia d'età.

Successivamente il facilitatore espone gli obiettivi del workshop. Ai partecipanti potrebbe essere chiesto di lavorare a formati diversi di vignette:

■ striscia a tre riquadri



Questo formato è ideale per chi si avvicina al fumetto perché permette di raccontare brevemente una situazione. La prima vignetta introduce il personaggio in un certo luogo. La seconda vignetta mostra una "azione" o la reazione comica del personaggio. La terza e ultima vignetta conclude la scena.

La prima parte del workshop potrebbe essere dedicata alla creazione di una striscia a tre

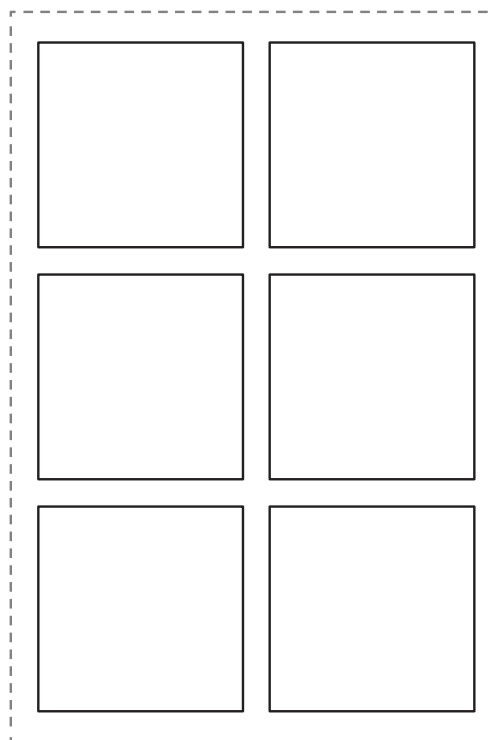
riquadri per infondere fiducia nei partecipanti e costringerli alla sintesi.

■ pagina con griglia a 6 riquadri

La pagina a sei riquadri (un po' meno o di più, secondo il desiderio dei partecipanti) consente di dedicare più tempo all'aspetto narrativo (sviluppo di dialoghi o inserimento di altre azioni o gag).

■ cadaveri eccellenti

A un certo punto il laboratorio potrebbe anche spingersi alla creazione di "cadaveri eccellenti". Per insegnare ai partecipanti a lavorare insieme, uno di loro inizia la storia nel primo riquadro; un altro la continua in quello successivo e così via.



4. CONCLUSIONE

Ogni partecipante può presentare la sua opera e le sue scelte creative al resto del gruppo. Se c'è tempo, durante il workshop o successivamente, gli organizzatori possono scansionare le opere, assemblare e stampare una raccolta di tutti i disegni.

Può essere anche allestita una mostra per consentire a genitori e amici di vedere e apprezzare i lavori realizzati durante il workshop. La mostra potrebbe tenersi a scuola, in biblioteca o nella libreria. Si potrebbe invitare alla mostra un autore di fumetti e/o predisporre una giuria per selezionare le opere più valide, assegnando premi (libri) ai loro autori.

Bonus extra

Se il tempo a disposizione lo consente, si possono anche aiutare i partecipanti a creare una firma originale. Gli autori di fumetti usano sempre una firma personale e creativa che appongono alla fine delle loro storie. Talvolta una lettera del nome viene estesa, stilizzata o combinata con un piccolo disegno. Ad esempio, qualcuno potrebbe trasformare il puntino della lettera "i" in un cuore o un fiorellino. Oppure allungare la "coda" di una lettera come la "y" a formare una decorazione.

Ciò per coinvolgere il gruppo in un confronto e in una breve attività creativa. I partecipanti potrebbero eventualmente osservare esempi di firme degli artisti (fumettisti inclusi) e poi realizzare una firma personale, per concludere firmando il proprio fumetto o le proprie illustrazioni nel modo appena ideato.