

**Kit didattico
per insegnanti**

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

**SCHEDA
DIDATTICA / 02**

L'IMPORTANZA

DELLA CLOSURE

(il lettore prima di tutto)

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA / 02

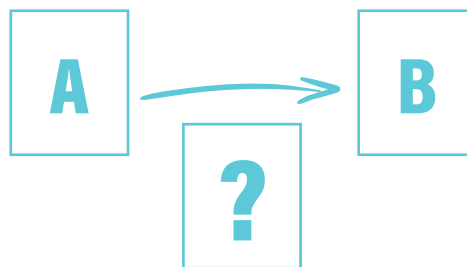
L'IMPORTANZA DELLA CLOSURE

LA CLOSURE È LO SPAZIO BIANCO CHE C'È TRA UNA VIGNETTA E L'ALTRA. NELLA CLOSURE AVVIENE TUTTA LA MAGIA DEL LINGUAGGIO DEL FUMETTO.

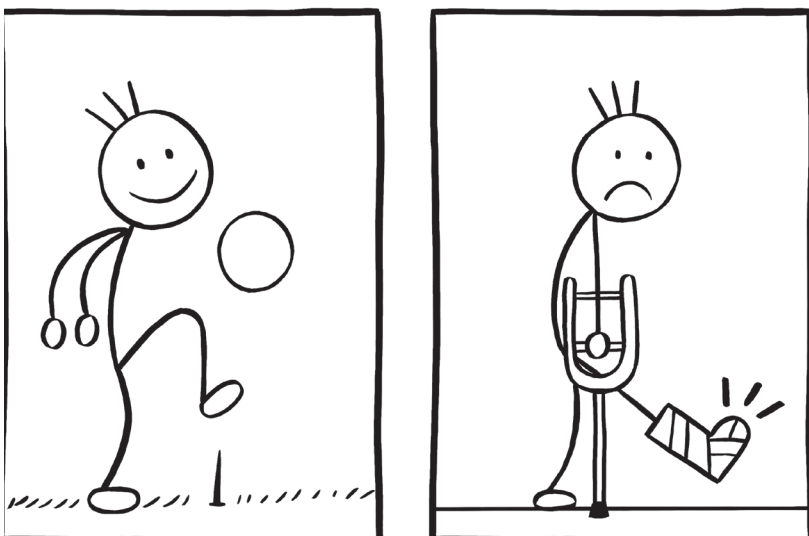
Tra una vignetta e l'altra il lettore ricostruisce mentalmente ciò che non vede: è un intervallo temporale tra un punto e un altro.



È quindi chi legge che immagina cosa ci sia nel mezzo.



Proviamo con un esempio.



Qui a fianco possiamo vedere due vignette consecutive.

Nella prima vediamo un personaggio, Peppino Tre Capelli, che sta giocando a calcio.

Nella seconda vediamo che il povero Peppino si è fatto male a una gamba.

Credits: Tutte le vignette di Peppino Tre Capelli in questa scheda sono realizzate da Gud

SCHEDA DIDATTICA / 02

L'IMPORTANZA DELLA CLOSURE

Cosa è successo?

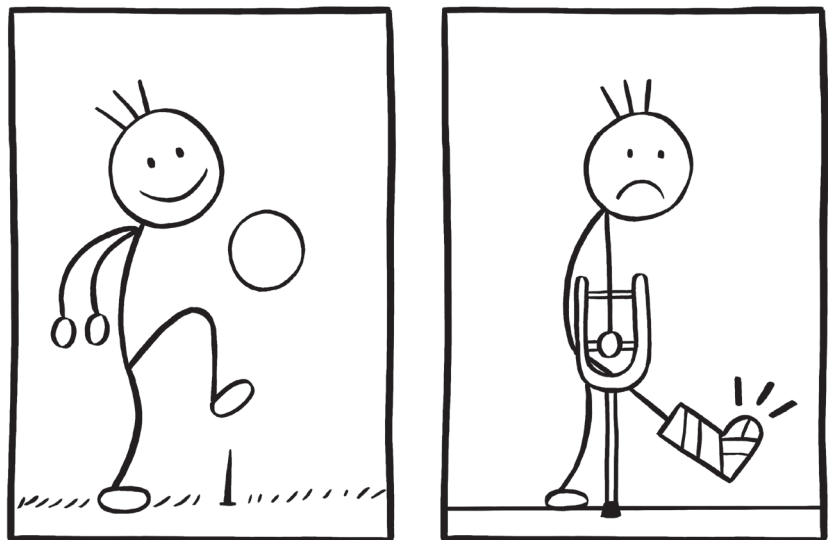
La risposta potrebbe essere semplicemente "giocando a calcio si è fatto male", ma Peppino è un grande giocatore! Infatti durante la partita è riuscito a evitare i duri contrasti dei difensori, e non si è fatto male così. Non si è fatto male neppure quando ha calciato la palla in porta così forte che chiunque altro avrebbe preso una storta. Neppure quando, per festeggiare il suo gol, i suoi compagni lo hanno travolto. Forse quando, a fine partita, è sceso dagli scalini scivolosi dello spogliatoio? Neanche lì. Tornando a casa ha ricevuto un messaggio sul telefono proprio mentre stava per attraversare la strada e un tir lo ha quasi investito...ma Peppino ha buoni riflessi ed è riuscito a evitare l'incidente...

La storia può continuare a lungo, perché tra la prima e la seconda vignetta non abbiamo dato elementi che possano suggerire cosa sia effettivamente successo. L'incredibile storia di Peppino Tre Capelli, dunque, si svolge in quello spazio bianco tra le vignette.

Ma come fare in modo che la closure venga letta da chiunque nello stesso modo? Come fare per rendere il senso della storia e degli eventi nella maniera più chiara possibile?

FARE FUMETTI SIGNIFICA INSERIRE I GIUSTI ELEMENTI NELLE VIGNETTE PER RENDERE L'INTERPRETAZIONE DELLO SPAZIO BIANCO IL PIÙ CHIARA POSSIBILE.

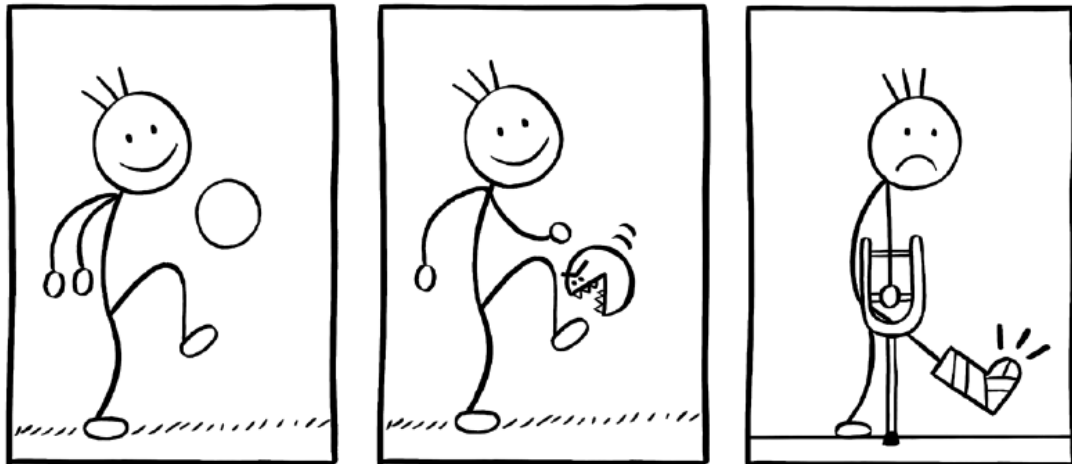
In questo caso se nella prima vignetta avessi disegnato un chiodo per terra, avrei dato un elemento utile al lettore per immaginare un'evoluzione della storia più lineare:



SCHEDA DIDATTICA / 02

L'IMPORTANZA DELLA CLOSURE

Oppure, se avessi inserito una vignetta tra la prima e la seconda, avrei potuto suggerire al lettore uno sviluppo della storia molto preciso:



Uno spazio bianco può diventare una o una moltitudine di vignette!

SE CHI LEGGE UN FUMETTO SCEGLIE COSA SUCCEDERE TRA UNA VIGNETTA E L'ALTRA, CHI SCRIVE "SCEGLIE" COSA MOSTRARE NELLE VIGNETTE.

La scelta di cosa mostrare può cambiare radicalmente il senso di una sequenza.

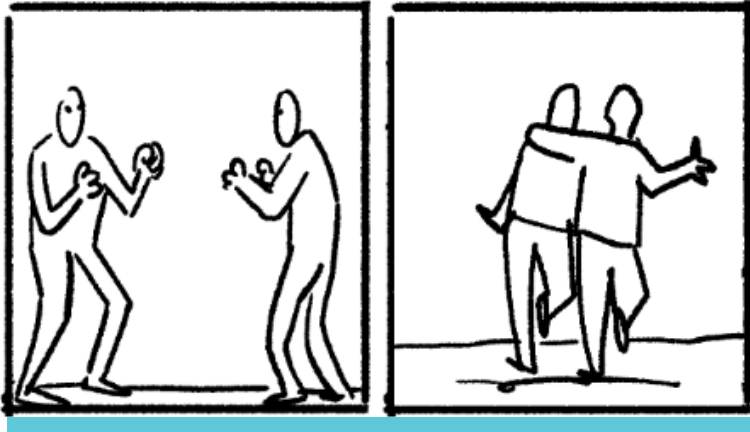


Questa è la storia di un pugno e dell'inizio di un'amicizia.

SCHEDA DIDATTICA / 02

L'IMPORTANZA DELLA CLOSURE

La scelta di cosa mostrare modifica il senso della storia, lasciando a chi legge la possibilità di immaginare ciò che è accaduto.



Questa è la storia di come è nata un'amicizia...

...e questa la storia di un pugno!



Scegliere i momenti giusti permette di raccontare l'intera storia!



SCHEDA DIDATTICA / 02

L'IMPORTANZA DELLA CLOSURE

Posso inoltre giocare con le vignette, come se stessi facendo il montaggio di un film, facendo delle scelte per rendere teatrale o drammatica una storia:



Potreste giurare che in questa sequenza ci sia davvero stato un pugno?

In storie con più di una pagina, la divisione in pagine è un'ulteriore closure, per cui chi legge deve colmare con la propria immaginazione lo spazio bianco che c'è tra una pagina e l'altra.

MAGGIORE È LA GESTIONE CONSAPEVOLE DEL TEMPO PASSATO NELLE CLOSURE, MAGGIORE È L'IMMEDESIMAZIONE DEL LETTORE CON IL RITMO CHE GLI VUOLE SUGGERIRE L'AUTORE.

Alcune domande frequenti:

Quanto spazio bianco devo lasciare tra una vignetta e l'altra?

Non c'è una misura prestabilita, ma dipende dallo stile grafico che si sta utilizzando. La cosa migliore è prendere un fumetto come esempio, e con il righello misurare quello spazio! Sarà un'ottima indicazione. Generalmente si tratta di meno di un centimetro.

SCHEDA DIDATTICA / 02

L'IMPORTANZA DELLA CLOSURE

Se per rappresentare il tempo che passa tra una vignetta e l'altra uso una certa dimensione, devo aumentarla se il tempo che trascorre è maggiore, o diminuirla se è minore?

Non necessariamente. La dimensione dello spazio bianco che c'è tra una vignetta e l'altra, può essere un'indicazione ulteriore del tempo che passa tra una vignetta e l'altra, ma generalmente si cerca di farlo delle stesse dimensioni fra tutte le vignette (anche in verticale, tra le strisce), per aiutare chi legge ad avere punti di riferimento visivi.

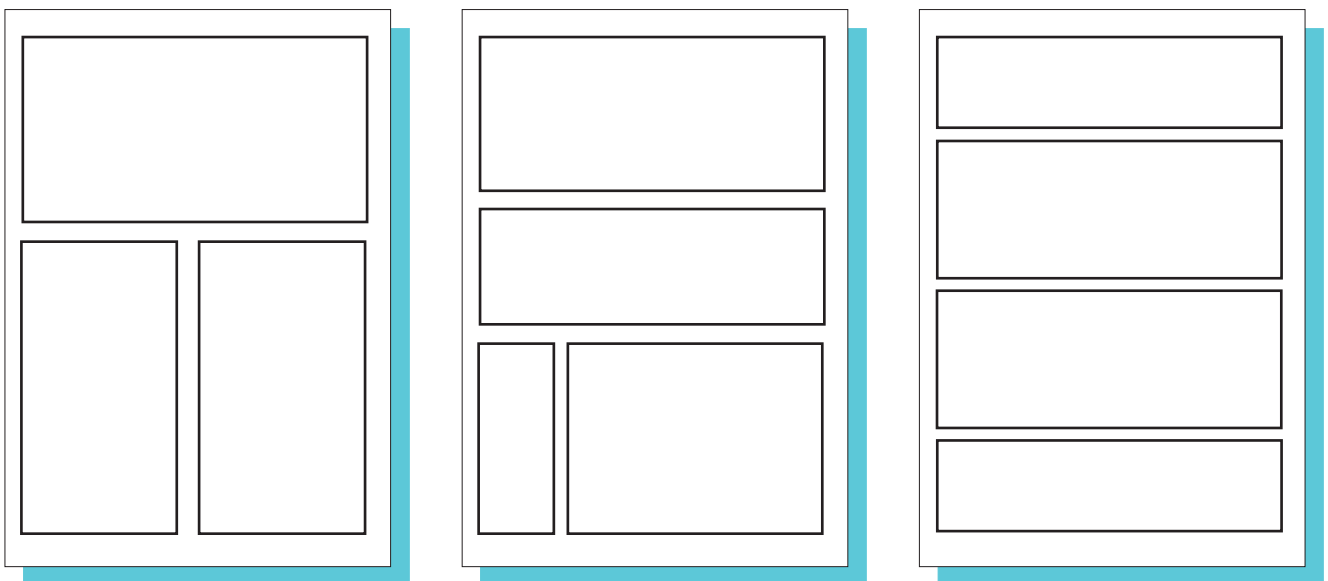
Posso fare le vignette attaccate?

Sì, si può, ma il rischio è che si generi una certa confusione visiva, con l'effetto di una narrazione con un ritmo frenetico, senza respiro.

Come si fa una squadratura?

Ci vuole solo un po' di attenzione e precisione. Utilizzare un righello o una squadra può essere di aiuto. Le vignette non devono avere le stesse dimensioni, ma essere proporzionate a ciò che contengono. Per rendere chiara la lettura, tuttavia, hanno la stessa altezza all'interno di ogni striscia.

Si comincia creando una cornice all'interno del foglio e poi dividerla in verticale per il numero di strisce che si vuole adottare: 2, 3 o 4.



SCHEDA DIDATTICA / 02

L'IMPORTANZA DELLA CLOSURE

Si possono fare molti esercizi per far prendere confidenza ai ragazzi con questo tipo di narrazione sequenziale:

Completa la striscia (elementari, medie)

Completa la tavola (elementari, medie) VEDI SE01

La storia condivisa (medie, superiori)



CLASSE DI RIFERIMENTO

Scheda per docenti della scuola primaria, secondaria di primo grado e secondaria di secondo grado.



MATERIA DI RIFERIMENTO

Tutte



COMPETENZE INTERESSATE (OBIETTIVO DIDATTICO)

Competenza alfabetica funzionale. Scegliere le inquadrature, capire e sezionare i movimenti che appartengono a un'azione, sviluppo creatività, analisi narrazione.

Testi di Filippo Rossi per Scuola Internazionale Comics

Impaginato di Marta Comini e Agnese Campedelli per Scuola Internazionale Comics

Credits immagini nelle singole pagine - Immagini inserite ai sensi dell'art. 70 della Legge sulla tutela del diritto d'autore (L. 633/1941).