

**Kit didattico
per insegnanti**

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

**SCHEDA
DIDATTICA/ 03**

***ADATTAMENTO
A FUMETTI
DI UN ROMANZO***

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

Di adattamenti a fumetti di romanzi ce ne sono moltissimi esempi e di stili completamente diversi: adattamenti fedeli, oppure parodie con animali antropomorfi, omaggi poetici o ciniche e irriverenti analisi.

FASE 1 - Scegliere il romanzo

La scrittura e il fumetto, lo sappiamo, hanno in comune molti elementi, soprattutto narrativi, che rendono possibile lo scambio tra questi due linguaggi, in entrambe le direzioni e su più livelli. Dobbiamo però sempre ricordare che sono appunto due linguaggi diversi, e le regole che valgono per uno, potrebbero non valere per l'altro.

È importante scegliere il giusto testo su cui costruire questo esercizio, in modo che soprattutto non risulti frustrante per gli studenti.

Si possono scegliere testi complessi, come i Promessi Sposi o altri romanzi storici, romanzi d'avventura come L'Isola del Tesoro o Moby Dick, oppure romanzi o racconti brevi, da Calvino a Stefano Benni.



SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

Leggere con attenzione

Ovviamente è fondamentale che gli studenti leggano il testo. Uno degli aspetti che vedremo riguarda la possibilità di suddividere il lavoro in gruppo, ma anche in questo caso è necessario che tutti conoscano per intero l'opera di riferimento, per avere uno sguardo il più possibile unitario.

Analizzare il racconto

Sul testo originale si può fare tutto il lavoro di analisi e decostruzione che si fa nei programmi scolastici, dalla comprensione di base fino all'analisi critica, con gradi di approfondimento proporzionati al grado di insegnamento.

Scegliere cosa raccontare

Occorre a questo punto che l'insegnante, insieme ai ragazzi, stabilisca cosa scegliere di raccontare del romanzo originale. Le principali scelte che si hanno a disposizione sono tre:

- l'intero romanzo;
- un capitolo, oppure un preciso intervallo di pagine;
- una scena.

Possiamo scegliere di adattare il romanzo attraverso un trattamento in cui si cambia il punto di vista da cui è raccontato, oppure utilizzare una diversa funzione del testo (vedi SD01). Possiamo decidere di proseguire la storia, oppure raccontare gli eventi precedenti al racconto. Ecco alcuni suggerimenti:

- fare una recensione del romanzo;
- descrivere l'ambientazione, i principali personaggi, isolare il soggetto su cui si costruisce la storia;
- mettere in scena l'intero intreccio, oppure una parte;
- raccontare la nostra esperienza o il nostro punto di vista, legati alla lettura del testo.

In che modo decidere cosa raccontare?

Questo dipende da diversi fattori, primo fra tutti la durata del progetto. Per lavori di più ampio respiro, che coinvolgano tutta la classe naturalmente il tempo necessario è maggiore rispetto a progetti dove ogni studente gestisce

SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

la propria consegna. Il numero di pagine, il livello di approfondimento del periodo storico, la qualità artistica dei lavori, sono tutti fattori che dilatano il tempo di lavoro.

In alcuni casi si può forzare la storia originale, venendo incontro alle capacità creative degli studenti.

CONDIVIDERE LA SCALETTA

Questo è il momento in cui confrontarsi con i ragazzi sulla timeline della lavorazione. Può essere molto interessante fare un brainstorming collettivo, coinvolgendo tutti, sentendo le idee e le proposte della classe e mettendole a confronto.

FASE 2 - STRUTTURARE IL LAVORO

Isolare il testo

Può sembrare scontato, ma è bene assicurarsi che ogni studente, o gruppo di lavoro, abbia la parte di testo su cui lavorerà. Questo sarà uno strumento creativo, sarà quindi importante poter lavorare su fotocopie o su file in digitale!

Spiegare la consegna

Anche questo può sembrare un passaggio scontato, ma è necessario: occorre che i ragazzi sappiano cosa gli viene chiesto: cosa raccontare? In quante pagine? In che formato? Quanto tempo hanno a disposizione?

Abbiamo, come detto, diverse possibilità in base al romanzo scelto, alla durata del laboratorio, al numero di studenti che si ha a disposizione. Sugeriamo qui le principali alternative, per livello di complessità:

- un romanzo in una pagina;
- più pagine per un romanzo (si può scegliere il numero di pagine, di solito si suggeriscono 4);
- una pagina per un capitolo (o una scena) dello stesso romanzo;
- più pagine per lo stesso romanzo.

I livelli 1 e 2 sono pensati per uno studente, i livelli 3 e 4 per gruppi di lavoro.

SCHEDA DIDATTICA / 03

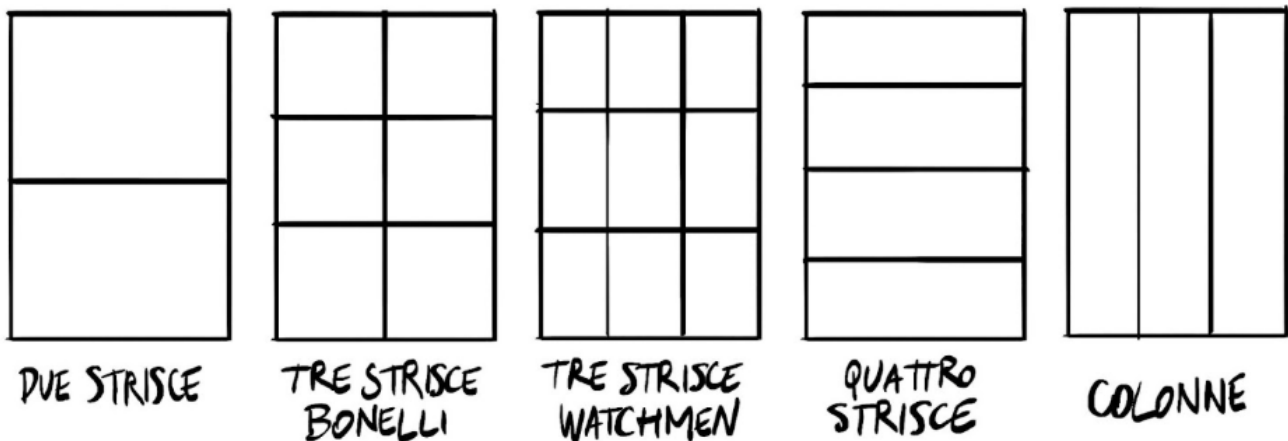
ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

Dividere in gruppi di lavoro

Nella creazione di gruppi di lavoro, si può tenere conto di una caratteristica strutturale del fumetto, ovvero la sua duplice natura testuale e visiva: si può suggerire un ruolo in base alle inclinazioni.

USARE UN FORMATO UNICO!

Più complesso è il lavoro, più ci sarà esigenza per il docente di verificare che tutti procedano alla stessa velocità: un ottimo consiglio può essere quello di usare un formato e una griglia uniche per ogni studente.



Un esempio delle griglie più comuni

FASE 3 - Documentazione

In maniera relazionata al grado di complessità scelto, è necessario svolgere un lavoro di documentazione e ricerca.

In che periodo storico si ambienta il romanzo? Quali erano gli usi e i costumi? E la moda? Come ci si vestiva nell'epoca in cui si ambienta il racconto? E ancora, come apparivano le città, i quartieri, gli interni ammobiliati? Come si svolgeva la vita quotidiana? Quali lavori si svolgevano?

La fase di documentazione può essere molto approfondita, se si integrano altri testi e opere multimediali (film, opere teatrali, altri fumetti) con l'arte del periodo, che ci da una direzione molto precisa sul modo di rappresentare.

SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

Quella della documentazione è la fase in cui più di tutte si può sfruttare le possibilità interdisciplinari offerte dal fumetto.

Interdisciplinarietà

- Periodo storico in cui si ambienta il romanzo (storia, storia della letteratura);
- Usi e costumi. Com'era la società nel periodo raccontato? (storia, geografia, filosofia, sociologia);
- Come si vestivano le persone rappresentate? Differenze di abbigliamento tra le classi sociali, tecnologie (moda e costume, storia dell'arte);
- L'ambientazione: le città, i quartieri, l'arredamento degli interni, appariva sicuramente diverso da oggi (geografia, storia dell'arte e dell'architettura, tecnologia).



Le reference

A questo punto occorre mettere tutto assieme, creando e organizzando delle reference. Per reference si intende l'insieme di tutte le fonti bibliografiche trovate e selezionate per orientare la ricerca verso una maggiore specificità.

Nel caso dei lavori più complessi si può chiedere una documentazione digitale, consultabile e modificabile tramite un drive.

LA FASE DI DOCUMENTAZIONE È LA STESSA PER GLI SCENEGGIATORI E PER I DISEGNATORI!

FASE 4 - *La parte creativa e produttiva****I passaggi del fumetto***

Il processo che porta alla realizzazione delle tavole è lo stesso indipendentemente da ciò che si sta raccontando. Sappiamo che la parte creativa del fumetto comprende alcuni passaggi quasi obbligatori.

SOGGETTO - Si tratta di un testo molto sintetico, 5 -10 righe al massimo, in cui si espone a grandi linee la linea narrativa principale, con un linguaggio asciutto e tecnico. Di cosa parla la storia?

I Promessi Sposi è la storia di due giovani innamorati che cercano di sposarsi in una Lombardia del Seicento dominata dall'ingiustizia, la carestia e la peste. La vicenda narra gli ostacoli e le sofferenze che i protagonisti devono affrontare a causa del potere e delle persecuzioni, sullo sfondo di eventi storici reali.

SINOSSI - È una versione più dettagliata del soggetto, che prende in analisi la scena che si va a rappresentare.

In questa scena vediamo Don Abbondio, curato di un paesino vicino Lecco, passeggiare di sera e incontrare due bravi che lo minacciano di non celebrare il matrimonio di Renzo e Lucia, in nome di Don Rodrigo. Don Abbondio, terrorizzato dalla minaccia e consapevole della sua posizione di debolezza in un'epoca dominata dalla violenza, si mostra ossequioso e tenta di tergiversare, ma alla fine cede. Spaventato, torna a casa e si confida con la sua governante Perpetua, che si rivelerà pettegola e curiosa.

SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO



SCALETTA – Si cerca di assegnare a ogni pagina una parte del racconto e in maniera sequenziale si distribuisce tutta la storia nelle pagine che abbiamo a disposizione.

PAGINA 1

Vediamo l'ambientazione e Don Abbondio che sta tornando a casa.

PAGINA 2

Davanti a lui si parano due bravi, che lo minacciano.

PAGINA 3

Don Abbondio cerca di prendere tempo, ma cede.

PAGINA 4

Don Abbondio, spaventato, torna a casa e racconta quanto accaduto alla sua governante Perpetua.

SCENEGGIATURA – Si divide ulteriormente la storia in vignette e si vanno a decidere i dialoghi e le inquadrature. Si cerca di descrivere gli ambienti e i personaggi e si danno indicazioni sull'atmosfera e si scrivono i dialoghi che ci sono nelle singole vignette.

PAGINA 1

Vignetta 1 – Panoramica del ramo del lago di Como in cui si ambienta la storia.

Vignetta 2 – Lo zoom inizia ad avvicinarsi, vediamo una zona boschiva.

Vignetta 3 – Lo zoom continua ad avvicinarsi e vediamo le campagne coltivate.

Vignetta 4 – Siamo a ridosso della città, Lecco, vediamo alcune case.

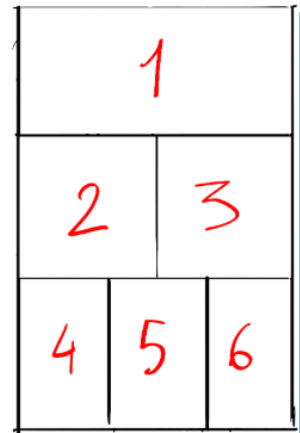
Vignetta 5 – Tra le case, si inerpica una stradina, su cui sta camminando Don Abbondio, intento a leggere un libro di preghiere.

Vignetta 6 – Primo piano su Don Abbondio, che guarda davanti a sé, con un'espressione sorpresa.

SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

In questo caso si è scelto di utilizzare una griglia a tre strisce. La divisione in vignette cerca di rispettare il testo originale che, in questa prima parte è uno zoom in da un campo lunghissimo, fino al primissimo piano dell'espressione di Don Abbondio. Un'idea quindi potrebbe essere quella di usare vignette sempre più piccole.



STORYBOARD - Lo storyboard è una prima bozza disegnata della sceneggiatura. È il primo passaggio in cui un fumetto sembra un fumetto. Il livello di disegno è estremamente abbozzato, ma contiene tutti gli elementi narrativi necessari e i dialoghi.



SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

CHECK STORYBOARD

Se si sta facendo un lavoro di gruppo, la fase di storyboard è quella in cui è necessario fare un check condiviso fra tutti i gruppi di lavoro dello stato di avanzamento dell'opera. Se c'è modo di mostrare a tutti il lavoro degli altri, rispettando la sequenza del romanzo, è possibile capire se ci sono buchi nella storia particolarmente evidenti.

Se si ha spazio, si possono stendere gli storyboard a terra e vedere tutto il lavoro completo!

STUDIO PERSONAGGIO – Questa fase in realtà viene portata avanti in parallelo alle altre già durante la ricerca di documentazione. Si prova a trovare una rappresentazione dei personaggi principali, dalle caratteristiche fisiche fino al modo di vestire. Prima di proseguire con le matite, occorre definire l'aspetto e mettere dei punti fermi. I volti dei nostri personaggi dovranno riconoscersi in ogni vignetta in cui sono presenti!

Com'è stato rappresentato il personaggio in altre opere?



VOGLIAMO USARE
UNO STILE PIÙ
REALISTICO...



...O PIÙ CARTOON?



COME APPARE DI FRONTE?
E DI PROFILO?

SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

MATITE/CHINE/COLORE – Questi passaggi sono legati al disegno. Il livello di approfondimento dipende da diversi fattori, in base al romanzo scelto, alla durata del laboratorio, al numero di studenti che si ha a disposizione, alla loro preparazione artistica.

LETTERING – Generalmente si fanno direttamente i balloon sulla tavola, e ci si scrivono i testi all'interno, ma esiste anche la possibilità di realizzare il lettering in digitale



Ognuna di queste fasi può essere declinata a seconda del grado di difficoltà che si sta affrontando.

SCHEDA DIDATTICA / 03

ADATTAMENTO A FUMETTI DI UN ROMANZO

Fondamentale è il coordinamento da parte del docente:

seguire la parte creativa e produttiva, dando a tutti informazioni univoche;

archiviare il materiale e se necessario digitalizzarlo;

assicurarsi che vengano rispettate delle consegne intermedie.



CLASSE DI RIFERIMENTO

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



MATERIA DI RIFERIMENTO

Italiano, Arte e immagine, Storia, Asse dei Linguaggi.



COMPETENZE INTERESSATE (OBIETTIVO DIDATTICO)

Competenza alfabetica funzionale. Analizzare un testo complesso. Elaborare un testo con un linguaggio specifico. Distinguere e applicare le caratteristiche del linguaggio fumetto e gli elementi che lo compongono.

Testi di Filippo Rossi per Scuola Internazionale Comics

Impaginato di Marta Comini e Agnese Campedelli per Scuola Internazionale Comics

Credits immagini: materiale di documentazione e cover reperiti online, ogni altro disegno nella scheda è stato realizzato da Filippo Rossi – Immagini inserite ai sensi dell'art. 70 della Legge sulla tutela del diritto d'autore (L. 633/1941).