

**Kit per
insegnanti**

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

**SCHEDA
DIDATTICA**

LE FORME

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

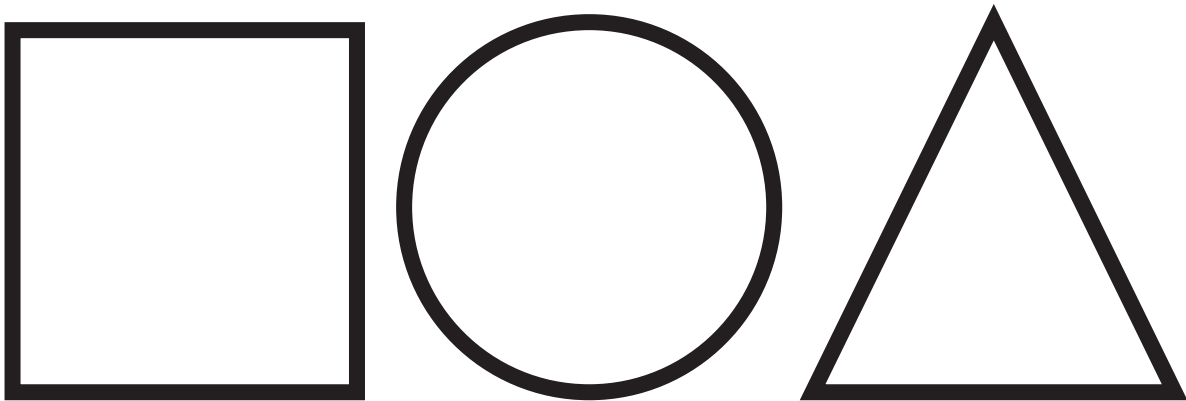
SCHEDA DIDATTICA

LE FORME

Nel fumetto, che fa della sintesi una delle sue caratteristiche principali, si utilizzano spesso forme semplici e facilmente riconoscibili per rappresentare i soggetti, semplificando i dettagli.

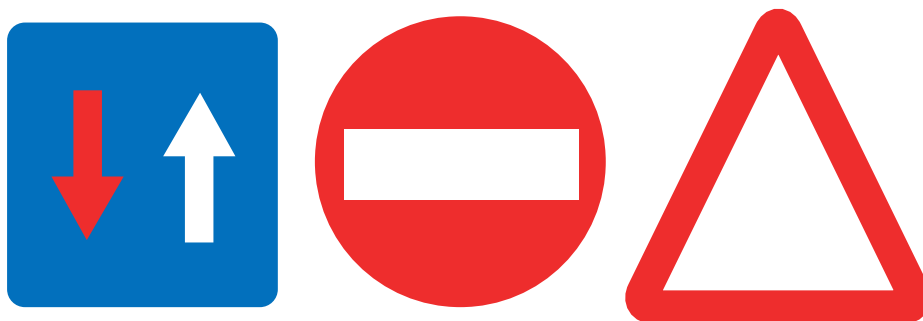
Questo risulta particolarmente efficace quando si parla di personaggi.

Partire dalle forme essenziali come quadrato, cerchio e triangolo può essere un modo per attribuire un carattere principale ai personaggi, attraverso una semplificazione.



Queste tre forme, astratte, hanno per noi la capacità di evocare dei concetti e delle sensazioni. Angoli acuti, appuntiti, come quelli del triangolo ci danno la sensazione di qualcosa di pericoloso.

È lo stesso principio dei segnali stradali!

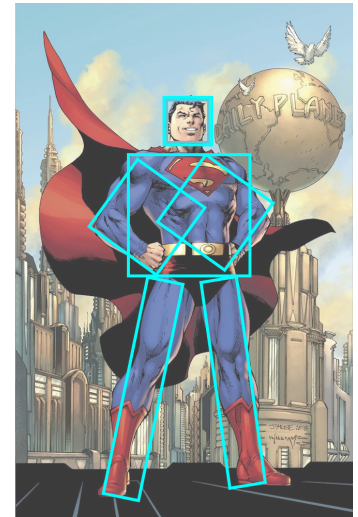
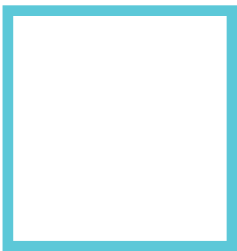


Parlando di forme legate al character design, vediamo alcuni esempi per evidenziare le caratteristiche principali di queste prime tre forme:

SCHEDA DIDATTICA

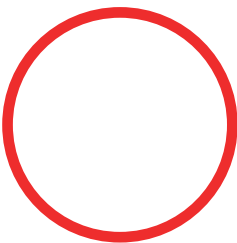
LE FORME

- il quadrato è una forma che suggerisce solidità, attribuibile a un carattere ordinato. È molto adatta per gli eroi (un esempio su tutti: Superman);



*Action Comics #1000,
copertina di Jim Lee, DC
Comics*

- il cerchio è una forma senza spigoli, suggerisce morbidezza, adatta a personaggi simpatici, comici o affidabili (come potrebbe Po di Kung Fu Panda);

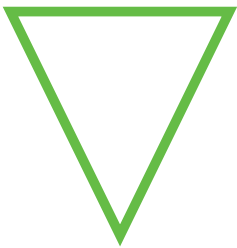


*Po, Kung Fu Panda,
DreamWorks Animation*

SCHEDA DIDATTICA

LE FORME

- il triangolo è composto da angoli appuntiti e quindi adatta a un carattere spigoloso, o addirittura malvagio, come molti degli antagonisti (per esempio Jafàr di Aladdin).



*Jafàr, Aladdin, Walt
Disney Animation
Studios*

L'utilizzo delle forme base è quello che si usa spesso nella caricatura.

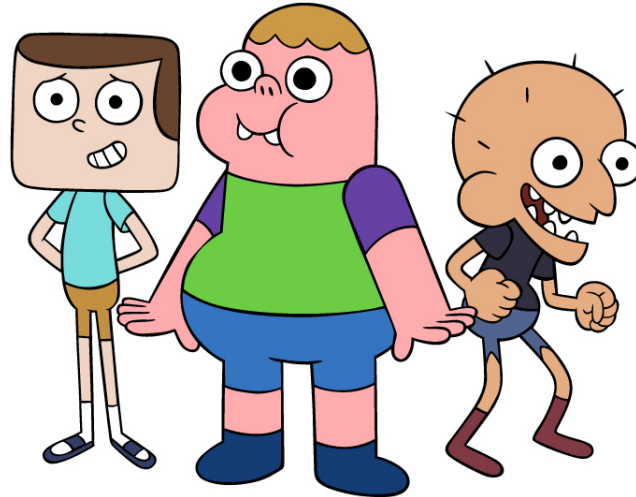
Le caricature si basano sull'esagerazione e la deformazione di tratti somatici, spesso utilizzando forme semplici per rappresentare volti e figure. Invece di riprodurre fedelmente le sembianze, la caricatura mira a creare un'immagine ironica o satirica, concentrandosi su elementi caratteristici del soggetto.

In sintesi, la caricatura non è solo un disegno distorto, ma un'arte che utilizza forme semplici e deformazioni per creare un'immagine espressiva e divertente. È quello che comunemente si identifica come lo stile **cartoon** (che è spesso usato nei cartoni animati).

SCHEDA DIDATTICA

LE FORME

Questo è un esempio di come si possono trasformare delle semplici forme in personaggi.

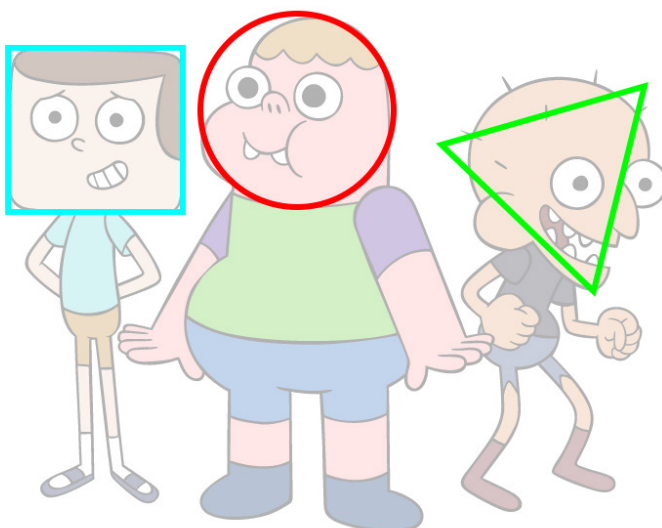


*Clarence, di Skyler
Page, Cartoon
Network*

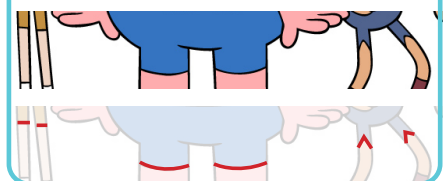
Questi tre personaggi, tratti dal cartone televisivo Clarence, sono costruiti secondo questo principio.

Le forme su cui si modellano esprimono tre personalità molto diverse:

Jeff è ordinato e preciso, letteralmente "quadrato", Clarence invece è simpatico e bonaccione, mentre Sumo è tagliente e spericolato. Questa è una interpretazione emotiva delle forme, che pur con sfumature diverse, possono suggerire caratteristiche precise.



*A volte sono i dettagli
apparentemente più
insignificanti a usare le
forme per dare carattere
ai personaggi!*

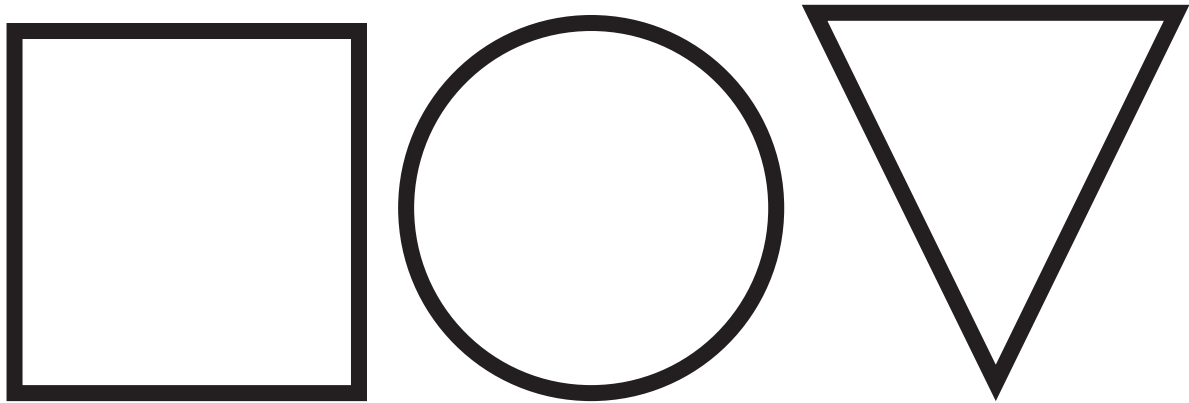


SCHEDA DIDATTICA

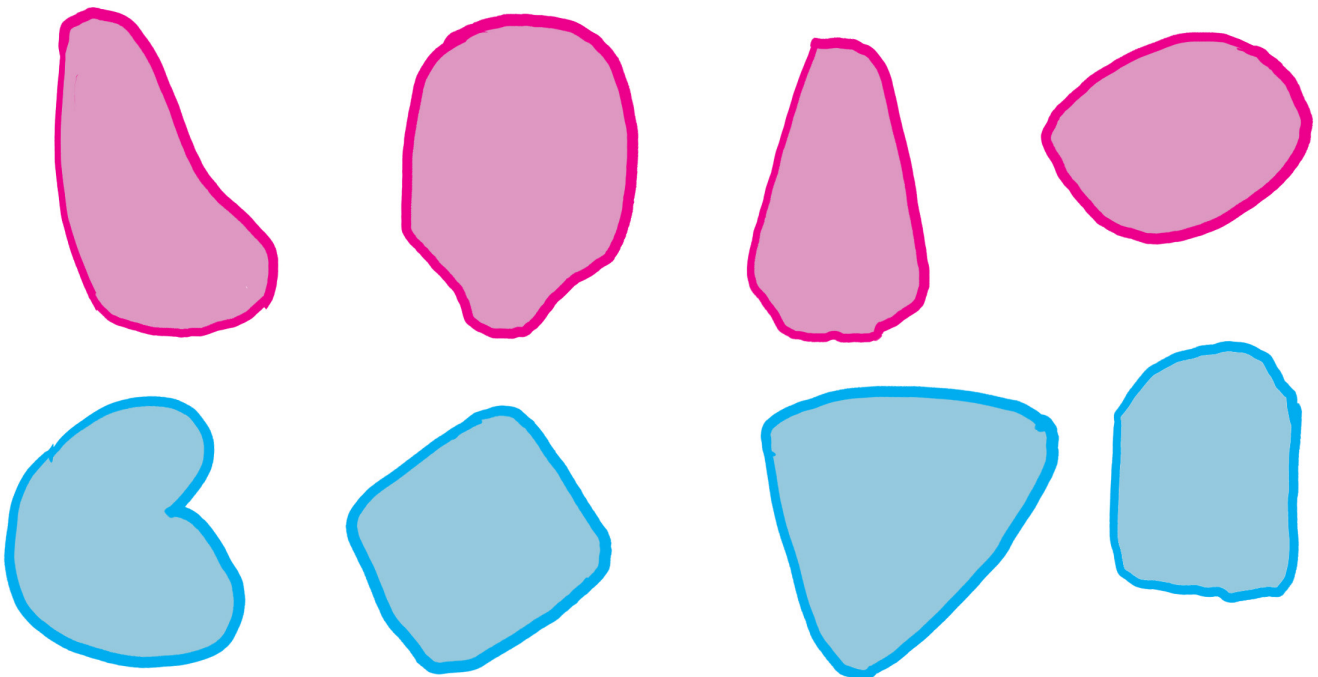
LE FORME

Esercizi

Partendo da queste forme, provare a inventare 3 personaggi che appartengano allo stesso mondo, come un gruppo di amici, o una famiglia. Si può disegnare solo il volto, oppure tutto il corpo.



Una volta che si padroneggia questa tecnica, si possono usare anche figure più complesse!



SCHEDA DIDATTICA

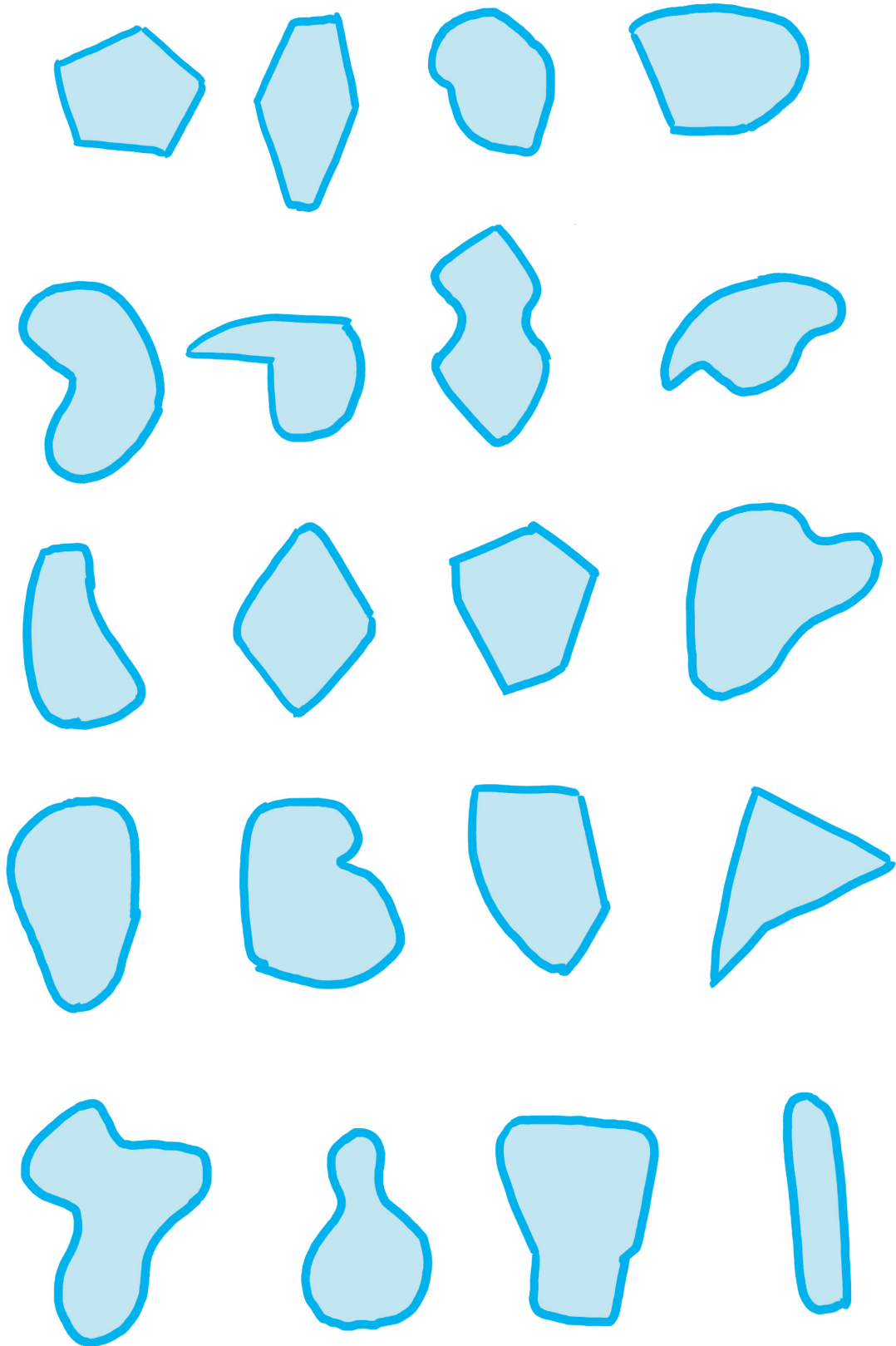
LE FORME

Alcuni esempi di svolgimento dell'esercizio: non c'è limite all'immaginazione!



POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**



Un comodo esempio da stampare!

IN COLLABORAZIONE CON



**Scuola
Internazionale
di Comics**
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

LE FORME

Fondamentale è il coordinamento da parte del docente:

Tempo di realizzazione: 10 minuti:

si può fare a matita, a penna, a colori o in bianco e nero... non c'è limite all'immaginazione e al numero di personaggi che si possono fare.



CLASSE DI RIFERIMENTO

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



MATERIA DI RIFERIMENTO

Arte e immagine, Asse dei Linguaggi.



COMPETENZE INTERESSATE (OBIETTIVO DIDATTICO)

Competenza alfabetica funzionale.

Associare un personaggio a una forma.

Testi e disegni: Filippo Rossi

Impaginazione: Filippo Rossi

Immagini inserite ai sensi dell'art. 70 della Legge sulla tutela del diritto d'autore (L. 633/1941)