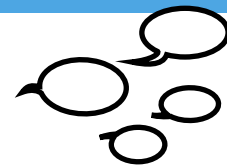


Corso di Fumetto



FUMETTO & SCUOLA

Terzo Incontro - Riccardo Pedulli

21 gennaio / 31 marzo 2020 Plesso Scolastico Zangheri - Forlì



fumettoteca
Alessandro Callegati "Calle"



QUARTIERE CA' OSSI
COMITATO dal 1968

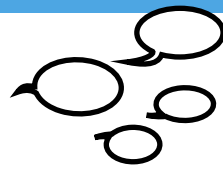
la casa del
volontariato
Assiprov
Centro Servizi per il Volontariato Forlì-Cesena

centron
azional
studif
anzine

Fumetto & Scuola



Fumetto & Scuola - Soggetto



Il **soggetto** è il riassunto completo della **storia**, include il titolo e un'introduzione che spiega le motivazioni dei personaggi, la spinta che li muove, l'ambiente in cui vivono e agiscono.

Nella stesura del **soggetto**, vanno presentati tutti i personaggi per nome, e quando sono protagonisti nuovi e non ricorrenti, o già noti al pubblico, si devono descrivere in poche parole il carattere e perché facciano anche loro parte di questa storia.

Caratteristiche principali del **soggetto**:

- 1 - Non superare la lunghezza di 3500/4000 battute circa 2 cartelle;
- 2 - Deve essere scritto usando i verbi al tempo presente;
- 3 - Vanno presentati tutti i personaggi per nome;
- 4 - Deve contenere chiari gli elementi cardine della **storia**: dove si svolge, quando si svolge, i personaggi coinvolti, il **protagonista**, ecc.

Fumetto & Scuola - Soggetto



Stabilita, grazie all'idea, la **storia** che vogliamo sviluppare, definiti i personaggi e loro caratteristiche, occorre strutturare il percorso narrativo. L'**idea** e il **soggetto** infatti non coincidono, deve possedere un preciso ritmo, che alterni scene descrittive a scene di azione. Il percorso di scrittura si divide in tre passaggi:

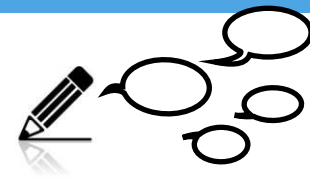
- 1 - la **storia** (dall'**idea**);
- 2 - Il **soggetto**;
- 3 - La **sceneggiatura**.

Solo formati questi tre passaggi si può passare di seguito al disegno.

Il procedimento operativo:

- A - isolare per pagine le scene da cui è composta la storia;
- B - costruire per vignette le sequenze contenute nelle scene;
- C - valutare ciò che si è scritto, è necessario farlo a mente fresca.

Fumetto & Scuola - Iter



07.11.92
Roma
IBM

七人の侍
I SETTE SAMURAI - by AKIRA KUROSAWA
Special di Samurai

do

- I briganti incampano al villaggio. Hanno già preso il capo, ora attendono il saccheggio dell'ovest.
- "Ci sono anche i samurai che hanno fatto a con la fame anche gli orsi: escano dalla tana" dice Siroe il vecchio.
- Il primo samurai "intervista" il legato a stendere! (siamo in una "citta", no).
- Un fante in una capanna con un bambino come ostaggio.

KAMBEI: si traveste da monaco, uscirà il labro e libera il bambino.

- Il giovane KATSUSHIRO lo vede in azione e lo vuole per maestro.
- Il buffo e gozzuto KIKUCHIRO si accoda anche lui. Ha una spada logorata che non attore.
- Kambei testa i Samurai da ingaggiare con l'aiuto del botone di Kikuchiyo.

Una esta, schiva e rifiuta. Poi tocca a Gorobei (forte uomo), che neppure entra, tant'è: perspicace!

Poi: Kambei: incrocia SHIMAZONE, suo vecchio amico di tanto tempo fa.

Poi: HEIHACHI, la spada legna - "I'm good at splitting logs!"

- Quindi assistono ad una sfida: "Siamo pari" dice lo sfidante. "Ma, ha vinto io (con la spada sacra morte)", replica KYOZO, eccezionale spadaccino, interessato solo a migliorarsi, che infatti rifiuta la sfida, ma, costretto a combattere, vince il combattimento.
- Kikuchiyo pensa: peso: come gli orsi. Fa divertire i bambini, e, no, si arranca, non ha le stile del Samurai! Ma viene accettato quando, dopo l'accoglienza "fredda" al villaggio, con un falso allarme tra furi: obble case i co: a: d: e: a fa loro la predica.

- Si preparano le difese. Ortensio e villaggio messi. Allenamenti.
- Il villaggio è pieno di armi e brande: orsi a Samurai.
- Katsushiro sceglie Shima.
- I Samurai danno il benvenuto ai vecchi e bambini.
- Si raccoglie l'ovest.
- Kyoro pedala mano nel bosco sulla montagna.
- I tre briganti "scari": intrappolati da Kyoro e Kikuchiyo.
- Kikuchiyo e i bambini.
- Lo sguardo del fante all'alba nel rifugio dei bambini, dove muore HEIHACHI.
- I briganti attaccano ed hanno tre feriti: Gorobei: l'oro. I costanti: l'oro dei bambini.

● ● ● ●	● ● ● ●
○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○
△ △ △ △	△ △ △ △
✂	✂

hembra designata da Heihachi
✂ → Fante lui il stacco per le vitole

Carta riciclata Recycled paper

Fumetto & Scuola - Iter



Gianfranco Gorla
via Santa Giulia 5
10124 Torino
011 8398823

I TRE SAMURAI 三人の侍
(san nin no samurai)
omaggio ad Akira Kurosawa per il
quarantennale de "I Sette Samurai"



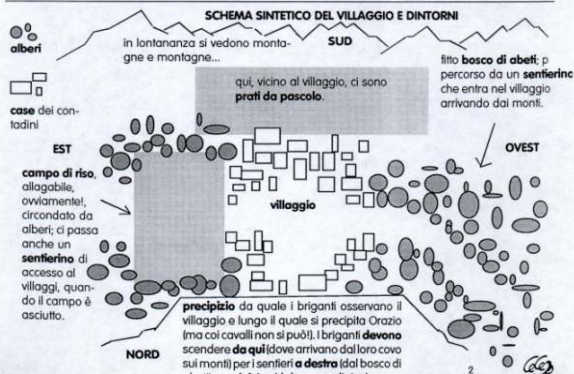
altre note...

concetti da sviluppare:

solidarietà, nobiltà d'animo, bushido come via interiore per la crescita spirituale, superamento delle difficoltà e della paura imparando a conoscersi.

capitoli principali:

- 1 i predoni e il villaggio,
- 2 i contadini cercano dei samurai,
- 3 il nobile Topo-san accetta l'incarico colpito dalla sofferenza degli oppressi,
- 4 Pih-Poh si autonominava terzo samurai,
- 5 Min-Nih si propone come secondo samurai,
- 6 i samurai tornano al villaggio,
- 7 si superano le incomprensioni di classe sociale e si forma l'unione tra samurai e contadini,
- 8 si organizzano la difesa, con trappole varie, e l'addestramento,
- 9 l'incurSIONe nel covo montano dei briganti,
- 10 l'epica battaglia,
- 11 il finale: Topo-san e Pih-Poh restano nel villaggio; si trapianta il riso tra canti e musica (come nel film e com'era d'uso in realtà).



Gianfranco Gorla
via Santa Giulia 5
10124 Torino
011 8398823

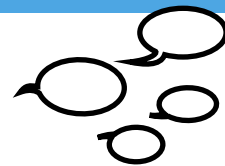
I TRE SAMURAI 三人の侍
(san nin no samurai)
omaggio ad Akira Kurosawa per il
quarantennale de "I Sette Samurai"



riassunto
strutturale
prima parte

pagina		prima apparizione	
1	inizio prologo	Orazio	dida ciclica (fine a pag.66)
2	prologo	Gambadilegno	
3	fine prologo		
4	titolo	stendardi	
5	titolo		
6	riunione dei contadini	Basettoni, Minni	
7	riunione dei contadini		
8	fine riunione		
9	in città		gag
10	in città		Minni travestita
11	in città		primo bidone
12	in città	excursus storico	secondo bidone
13	in città	fine excursus	gag
14	in città	combattimento	
15	in città	combattimento	Topolino, cagnetto
16	in città	fine combattimento	
17	in città	in taverna excursus 2	
18	in città	in taverna	gag
19	in città	in taverna	
20	in città	in taverna	Pippo
21	in città	fine taverna	
22	in città		cartina del villaggio
23	in città		gag
24	fine città		
25	in viaggio		gag
26	in viaggio	dimostrazione di arti marziali	
27	in viaggio	fine dimostrazione	gag
28	in viaggio	excursus di Pippo	
29	in viaggio	fine excursus	combattimento di prova
30	fine viaggio	fine combattimento	fine travestimento di Minni

Fumetto & Scuola - Soggetto

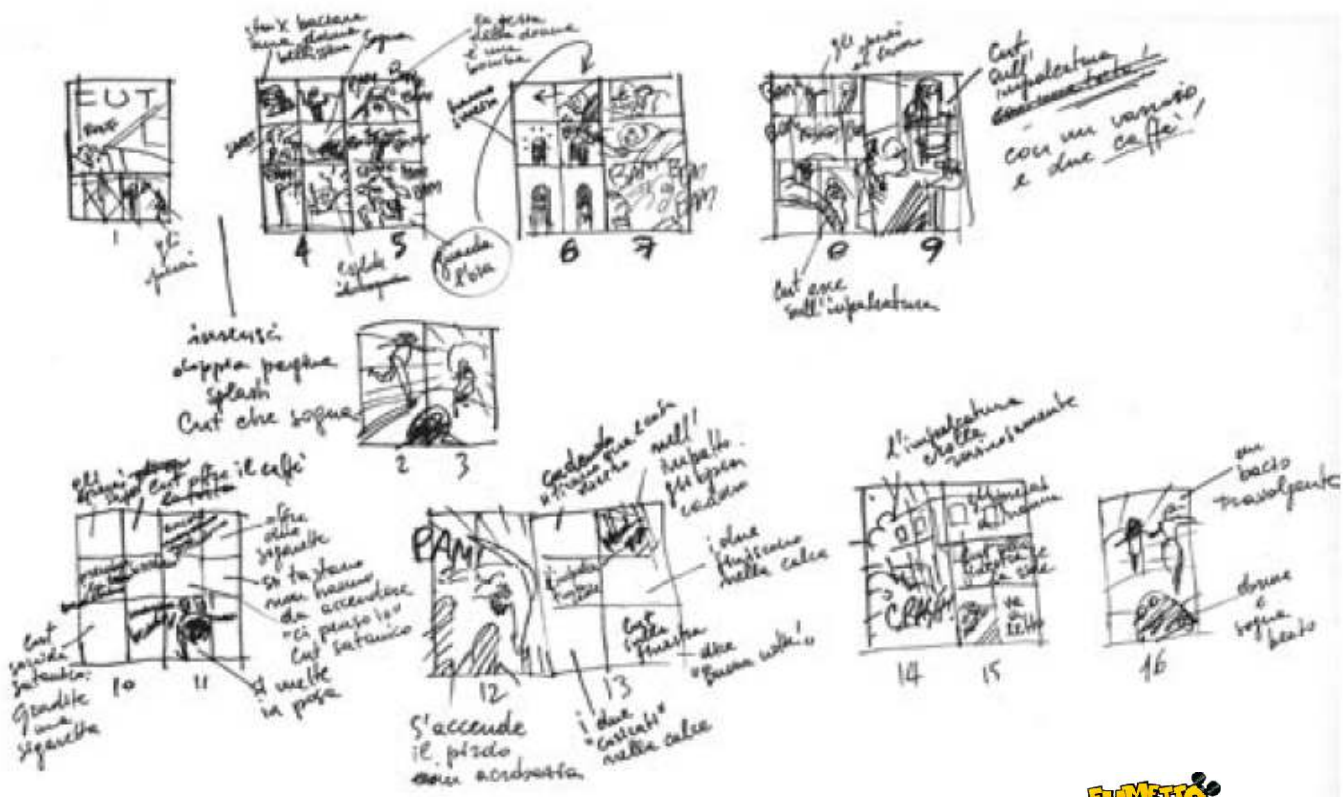


Il **soggetto** contiene, in forma schematica, lo svolgimento completo delle tre fasi della **storia**: inizio, sviluppo e fine.

Lo svolgimento è il cuore della storia, la sua struttura, spiega come avvenga il passaggio da un evento a un altro, secondo una successione di fatti che deve essere, innanzitutto, credibile, logica. Lo svolgimento deve presentare in brevi sezioni (sequenze) le scene principali del fumetto, in modo che sia chiaro come evolverà la storia. La conclusione ha la funzione di spiegare, è il momento in cui, metaforicamente, “c’è il colpo di scena”.

Nella **striscia** il tutto è “condensato” in situazioni brevi (le 2 o 3 vignette) che sono comunque legate l’una all’altra e, insieme, costituiscono una **storia** completa.

Fumetto & Scuola - Storyboard



Fumetto & Scuola - Storyboard



11.92
Corno

IBM

Pippo & i SETTESAMURAI e 3 o 2 ???

3 samurai
x un uomo

(A) Pippo: "Primo" nella storia. Al massimo il suo dischioglia: allungata in Samba, o 2' un solo pippo."

(B) Versione con tutti i personaggi: Pippo: Giacobbe, legna e il capogiganti - Pippo: Topolino: Orsini: ...

ASPI! ASPI!

YUK!

GAMBERUCCO CAPROBETTONI

Pippo come ci arriva?

Problemi: i bambini vogliono correre, non correre... come raffigurare la velocità?

Spiega a illustrare tutti i personaggi:

TOTO SANI: come i samurai - marte, trambule, scudati, altri

Autista normale

1. Pindino e Villago -
2. Cantadino cerchio - Sommaria -
3. Il mobile: Toffano macele Finarica
4. Pindino si accende
5. Pippo - Topo? o solo? fine la... / Pindino la spara in la Samuri!
6. organizzate la difesa - -tramp via -
7. epica battaglia
8. Pindino - Pippo: Pindino cerchio nel colpo? O Pippo la di rete con bambù? in Pindino di ricambio

PIU' PIPPO: come il personaggio - in al colpo: Pindino, Pindino, Pindino

AGGIUNGI gli altri personaggi:
- Sacadette -
- il nostro Pindino -
- Biondo come via di Pindino ufficiale -
- Pindino la Pindino e la Pindino, Pindino - CANTADINO -

Carta riciclata
Recycled paper

STABILE ROTANTE!

YAGRAH

AIUTO!!

BOONK!

BOONK!

BOONK!

65

Fumetto & Scuola - Storyboard



Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



Una volta imparato a trasformare un'idea in storia e poi in soggetto si passa un'ulteriore evoluzione trasformando il soggetto in un testo atto ad essere illustrato, ovvero la Sceneggiatura.

La stesura della sceneggiatura descrive nel dettaglio:

- 1 - i personaggi della storia
- 2 - gli avvenimenti e le azioni
- 3 - la sequenza temporale
- 4 - le ambientazioni

La sceneggiatura è indirizzata direttamente al disegnatore che dovrà a sua volta disegnare le tavole: è scritta secondo codici e regole ben precise e si compone come una guida per disegnarlo!

Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



La **sceneggiatura** è un documento all'interno del quale compaiono le informazioni dettagliate su come dovranno essere rappresentati gli elementi in ogni vignetta. Dovrà dare al disegnatore indicazioni sui seguenti elementi:

- i personaggi presenti;
- l'ambientazione;
- le didascalie;
- i dialoghi e i dei personaggi;
- l'inquadratura;

Stabilito il numero di pagine in cui una **storia** si deve svolgere e il numero delle **vignette** in cui è divisa ogni **tavola**, in base a queste indicazioni occorre 'spezzare' il **soggetto** in pagine e le pagine in **vignette**.

Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



Dopo aver stabilito ciò che deve accadere in ogni pagina, occorre dividere le situazioni in azioni minori: le **vignette**.

La **tavola**, divisa in **vignette** numerate (1, 2, 3, ecc.), ha una descrizione per ogni vignetta nella quale si indica con precisione al disegnatore cosa disegnare. Per la **sceneggiatura** si adottano alcuni riferimenti chiari per agevolarne la lettura: la segnalazione numerica della **tavola**. Es.: **TAVOLA N°1**. L'indicazione del luogo dove si svolge l'azione in maiuscolo e grassetto specificando notte o giorno e interno o esterno. Il suggerimento sul tipo di inquadratura scelta. L'inquadratura aiuta a descrivere le azioni e le emozioni del personaggio contenuti nella **vignetta** e permette, allo stesso tempo, di suscitare le giuste reazioni nel lettore.

Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



La scrittura della **sceneggiatura** per il fumetto ha varie analogie con quella per il cinema. Questi codici non sono tassativi, e non lo è nemmeno la forma con cui si realizza la sceneggiatura. C'è chi divide il foglio verticalmente in due parti, e scrive le descrizioni a sinistra e i dialoghi a destra. Altri autori preferiscono invece fornire al disegnatore uno schizzo della tavola già 'visualizzata'. Nel fumetto, così come nel cinema, si possono distinguere due tipologie di inquadratura.

I **campi visivi** che sono le inquadrature di ambiente in cui si dà maggiore risalto allo spazio. I **piani** che si riferiscono alle inquadrature di personaggi o dei loro dettagli.

A seguire alcuni dei **Codici** usati nella **sceneggiatura** del fumetto:

Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



Panoramica: descrive gli ambienti esterni. **Figura Intera**: il personaggio al completo. **Piano Americano**: il personaggio è inquadrato fino alle ginocchia. **Mezzo Busto o Piano Medio**: il personaggio è inquadrato a mezzo busto. **Primo Piano**: il personaggio o il particolare è inquadrato da vicino. **Primissimo piano**: il personaggio o il particolare è inquadrato molto da vicino. **Dettaglio**: è uno zoom che permette di mostrare una parte di qualcosa di più grande. **Campo Lungo**: l'azione è vista da lontano. **Campo Lunghissimo**: un ambiente nel suo insieme. **Controcampo**: la stessa scena è inquadrata da un punto di vista opposto a quello precedente. **Fuori Campo**: il personaggio non si vede. **Quinta**: il personaggio appare a fianco della vignetta e solo in parte. **Flashback**: narrazione al presente di avvenimenti passati, vignetta con il bordo ondulato.

Fumetto & Scuola - Sceneggiatura

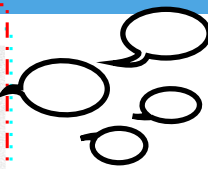
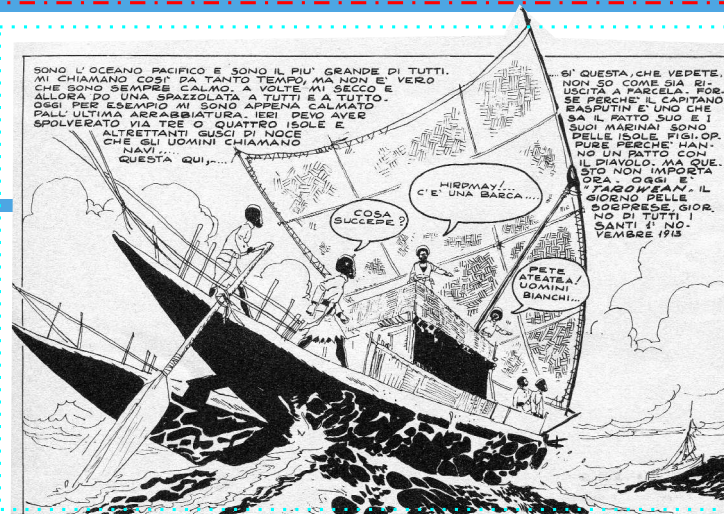


Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



Fumetto &

La pagina del fumetto ha delle caratteristiche e nominativi, definitili:



Fumetto &

Descrivete i vari Piani o Campi della tavola:

Vignetta 1 _____

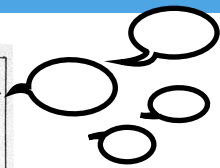
Vignetta 2 _____

Vignetta 3 _____

Vignetta 4 _____

Vignetta 5 _____

Vignetta 6 _____



Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



Esempio delle pagine di sceneggiatura per la tavola 76 della storia di Zagor con Marco Verni alle chine e Gianni Sedioli alle matite su testi di Moreno Burattini.

TAVOLA 76

Vignetta 12

Striscia.

Facendo riferimento alle foto già allegate, inventiamoci un palazzo del governatore con una bandiera come quella del disegno qui sotto appesa sopra il portone. Non sarà un palazzone tipo reggia di Versailles, ma un edificio robusto, con un paio di colonne ai lati dell'ingresso, tipo municipio. Davanti, solito passaggio di cileni (vedi allegato). Una voce giunge da un finestrone che si affaccia sulla piazza antistante (che è diversa da quella dove predica il predicatore folle).

DIDASCALIA – Nello stesso momento, nel Palazzo del Governatore...

VOCE DEL GOVERNATORE (dall'interno) – PER LA MISERIA! ...Dovete fare qualcosa, colonnello Javier!



Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



Esempio delle pagine di sceneggiatura per la tavola 76 della storia di Zagor con Marco Verni alle chine e Gianni Sedioli alle matite su testi di Moreno Burattini.

(SEGUE TAVOLA 76)

Vignetta 3

Il finestrone visto da fuori, con il governatore visto di spalle attraverso il vetro, con il dito puntato e agitato verso il fuori campo davanti a lui, verso qualcuno nella stanza che non vediamo. Per l'aspetto del governatore, vedi dopo.

VOCE DEL GOVERNATORE (dal vetro) – Quel frate finirà per provocare una sommossa... e anche i vostri uomini ne faranno le spese!

Vignetta 4

Controcampo. Interno. Il governatore punta il dito verso di noi. L'aspetto del governatore è questo del ritratto sottostante.

GOVERNATORE – Abbiamo aspettato fin troppo... e adesso è il momento di agire, prima che sia troppo tardi!

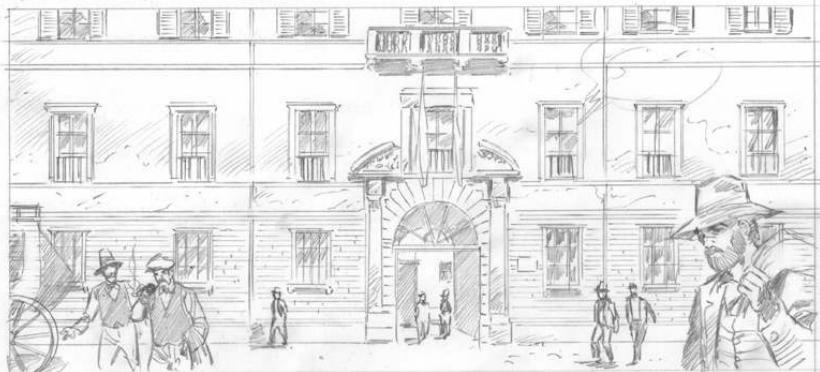


Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



76

**Versione a matita
di Gianni Sedioli
per la tavola 76 di
Zagor delle vignette
1+2 e 3 e 4 su testi di
Moreno Burattini.**



Fumetto & Scuola - Sceneggiatura

Versione a china,
di Marco Verni, della
pagina 70 di Zagor
vignette 1, 2, 3+4
su testi di Moreno
Burattini.



Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



TAVOLA 6

vignetta 1: (campo lunghissimo - giorno, zona del comando, Strabatenza con nello spiazzo uomini in movimento, attrezzi vari, in mezzo a tanta neve)

Voce Fuori Campo: "Strabatenza sorgeva in cima al monte: un gruppetto di case, uno spiazzo, il comando sulla destra per chi saliva."



[Per Strabatenza vedi le foto che già ti inviai col nome Strabatenza, non la chiesa ma le case]

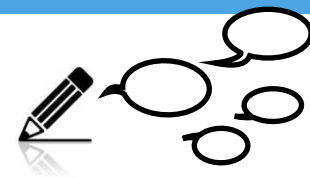
vignetta 2: (campo medio - giorno, tedesco alto molto magro con divisa in disordine e non regolare che scherza con gli altri partigiani)

Voce Fuori Campo: "Con noi salì anche un tedesco, Alno, era un disertore. Aveva abbandonato la polveriera di Formignano. Era alto uno e novanta... scherzava... era un buon diavolaccio. Restò con noi al comando per 4 o 5 giorni, poi è scappato. Di notte, con la neve... si è portato via una pistola. Di lui non si è saputo più niente."

[Vedi allegati 15]



Fumetto & Scuola - Matite



STRABATENZA SORGEVA IN CIMA AL MONTE: UN GRUPPETTO DI CASE, UNO SPAZIO, IL COMANDO SULLA DESTRA PER CHI SALIVA.



6
CON NOI SALÌ ANCHE UN TEDESCO, ALNO, ERA UN DISERTORE. AVEVA ABBANDONATO LA POLVERIERA DI FORMIGNANO. ERA ALTO UNO E NOVANTA. SCHERZAVA... ERA UN BUON DIAVOLACCIO. RESTÒ CON NOI AL COMANDO PER 4 O 5 GIORNI, POI È SCAPPATO. DI NOTTE, CON LA NEVE... SI È PORTATO VIA UNA PISTOLA. DI LUI NON SI È SAPUTO PIÙ NIENTE.

Fumetto & Scuola - Finale



STRABATENZA SORSEVA IN CIMA AL MONTE: UN GRUPPETTO DI CASE, UNO SPIAZZO, IL COMANDO SULLA DESTRA PER CHI SALIVA.



CON NOI SALÌ ANCHE UN TEDESCO, ALNO, ERA UN DISERTORE. AVEVA ABBANDONATO LA POLVERIERA DI FORMIGNANO. ERA ALTO UNO E NOVANTA. SCHERZAVA... ERA UN BUON DIAVOLACCIO. RESTÒ CON NOI AL COMANDO PER 4 O 5 GIORNI, POI È SCAPPATO. DI NOTTE, CON LA NEVE... SI È PORTATO VIA UNA PISTOLA. DI LUI NON SI È SAPUTO PIÙ NIENTE.

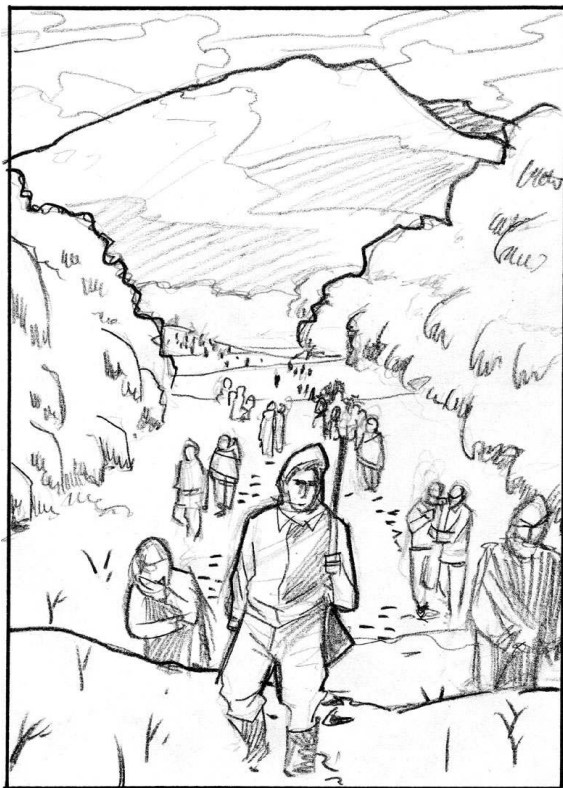
Fumetto & Scuola - Sceneggiatura

TAVOLA 7

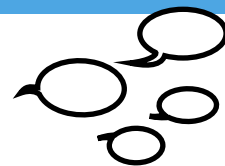
vignetta 1-Tavola intera: (campo lunghissimo - giorno, ampio gruppo di partigiani che faticosamente marciano nella neve. Si vedono le armi a solo pochi uomini - la brigata era formata da circa 1500 uomini, l'immagine ne propone uno scaglione di alcune centinaia - con vestiti più leggeri)

Voce Fuori Campo: "Alla fine di marzo, la brigata è in via di riorganizzazione. Il vecchio comandante Libero, troppo indipendente dal comando di pianura è sostituito da Ilario Tabarri. La sostituzione non è gradita a tutti, ma il nuovo comandante riesce ad imporsi e ordina il trasferimento della brigata in un'altra località, lontana da Strabatenza, dove la presenza dei partigiani ormai non è più un segreto nemmeno per i fascisti. I partigiani, con una faticosa marcia nella neve si portano nella zona del Monte Fumaiolo. Neanche la metà degli uomini è armata, le munizioni scarseggiano."

Fumetto & Scuola - Matite



Fumetto & Scuola - Finale



ALLA FINE DI MARZO LA BRIGATA È IN VIA DI RIORGANIZZAZIONE. IL VECCHIO COMANDANTE LIBERO, TROPPO INDIPENDENTE DAL COMANDO DI PIANURA, È SOSTITUITO DA ILARIO TABARRI. LA SOSTITUZIONE NON È GRADITA A TUTTI, MA IL NUOVO COMANDANTE RIESCE AD IMPORSI E ORDINA IL TRASFERIMENTO DELLA BRIGATA IN UN'ALTRA LOCALITÀ, LONTANA DA STRABATENZA, DOVE LA PRESENZA DEI PARTIGIANI ORMAI NON È PIÙ UN SEGRETO NEMMENO PER I FASCISTI. I PARTIGIANI, CON UNA FATICOSA MARCIA NELLA NEVE, SI PORTANO NELLA ZONA DEL MONTE FUMAILO. NEANCHE LA METÀ DEGLI UOMINI È ARMATA, LE MUNIZIONI SCARSEGGIANO.

Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



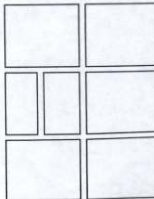
Gianfranco Gorla
via Santa Giulia 5
10124 Torino
011 8398823

I TRE SAMURAI
(san nin no samurai)
omaggio ad Akira Kurosawa per il
quarantennale de "I Sette Samurai"
三人の侍

pagina
65



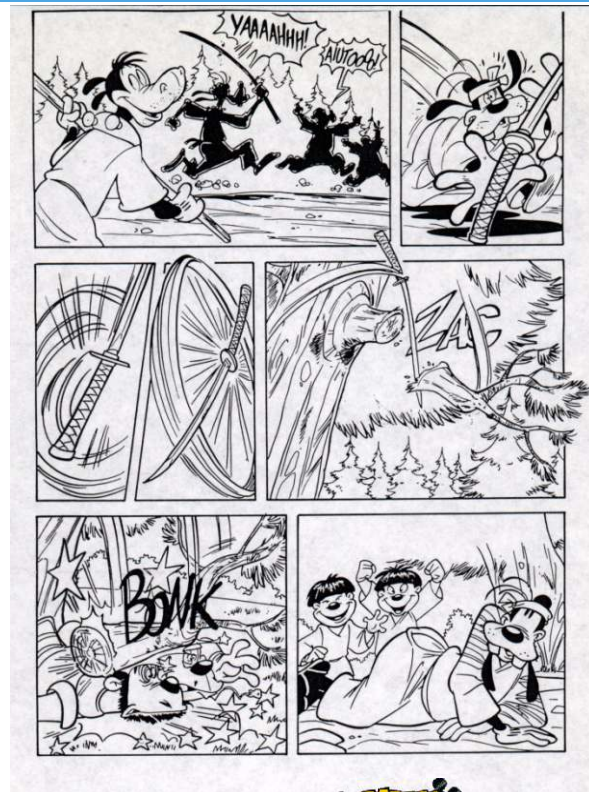
vignetta	descrizione	dialoghi e didascalie
1	Pippo insegue urlando con il suo spadone tre poveri briganti terrorizzati!	PIPPO: YAAAAAH! BRIGANTI: AIUTOOOOOO!
2	Pippo s'inciampa maldestramente in un sasso e lo spadone gli vola via di mano.	PIPPO: OOOPS!
3	vignetta divisa in due: si vedono in primissimo piano due momenti di rotazione della spada nell'aria, inquadrandone l'elsa ed una parte della lama in due angolazioni diverse.	
4	lo spadone rolearno e volando francia di netto un grosso ramo di un albero...	LAMA: ZAC!
5	il grosso ramo cade sulla zucca di tutti e tre i briganti mandndoli nel mondo dei sogni. Lo spadone invece si pianta a terra di punta.	BAMO E TESTE: BONKI
6	Pippo è a terra, sdraiato come a pagina 35, ma stavolta sorride contento e parla con aria di superiorità, circondato dai suoi amati bambini che gli fanno festa e dal cagnetto che lo lecca!	BAMBINI: BRAVO PIH-POH! SEI FANTASTICO! UAO, CHE COLPO! RESTA CON NOI, PIH-POH! NESSUNO CI HA MAI FATTO RIDERE COSÌ! PIPPO: YUKI BÈ... QUESTA È CLASSE!



69



Fumetto & Scuola - Matite + China



Fumetto & Scuola - Sceneggiatura



73

Mezzo busto di Ginko frontale con espressione molto seccata -

Ginko: **Una ragione in più per cominciare subito e non perdere tempo a parlarmi!**

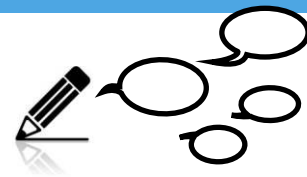
Rifugio DK - Cantina debolmente illuminata da una lampadina ingabbiata che sarà sopra ~~XXXXXXXX~~ la porta - Appoggiate ai due muri opposti si vedono due brande - Tra le due brande un tavolino completamente sgombro - Marisa è sdraiata su una branda e ha ~~XXXXXXXXXX~~ una mano alla tempia - Stefano è seduto sulla branda, schiena appoggiata al muro - Figure intere - I due indossano delle tute da ginnastica, a Stefano parla nera con una riga orizzontale grigia sul petto -

Didascalia: **Verso sera...**

Marisa pensa: **Che mal di testa...**



Fumetto & Scuola - Esempio



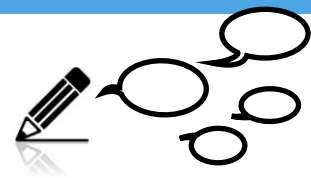
Esempio di una **striscia**.

Calvin & Hobbes è una striscia a fumetti realizzata dallo statunitense Bill Watterson, uscita sui quotidiani statunitensi dal 18 novembre 1985 al 31 dicembre 1995, data in cui l'autore smise di disegnare.

Ambientata negli Stati Uniti contemporanei, la striscia è incentrata sulle avventure di Calvin, un bambino di sei anni pestifero e fantasioso, e di Hobbes, la sua tigre di pezza che per tutti è un semplice pupazzo, ma che per Calvin è un fedele compagno di avventure e peripezie quotidiane.

Come ogni bambino vive con i suoi genitori, ha amici e frequenta la scuola. Nella storia ci sono personaggi principali, ovvero spesso presenti e importanti per le situazioni, e personaggi marginali che vengono proposti di rado.

Fumetto & Scuola - Esempio



Calvin - Il suo nome si ispira a Calvino, il teologo. Molte situazioni di Calvin si possono definire metafore personali dell'autore.

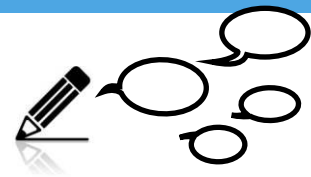
Egli affermava "Uso Calvin come un modo di restare curioso nella natura e di commentare la natura umana. Non vorrei Calvin in casa, ma sulla carta mi aiuta a riordinarmi la vita e a capirla."



HAI INTENZIONE DI PORTARMI QUALCHE REGALO?... NO? BENE, TANTO PER SAPERLO...



Fumetto & Scuola - Esempio



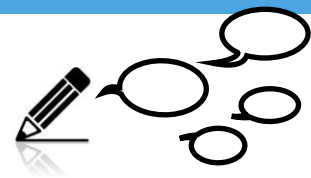
Hobbes - È stato ispirato da uno dei gatti dell'autore, un soriano grigio. Calvin vede Hobbes in un certo modo e tutti gli altri lo vedono in un altro modo. Un espediente per mostrare due facce della realtà, ognuno interpreta a suo modo quello che vede. Hobbes rappresenta una tigre che riguarda più la natura soggettiva della realtà e non pupazzi che prendono vita.



BE', HO SEMPRE AVUTO UN DEBOLE PER LE ROSSE...



Fumetto & Scuola - Esempio



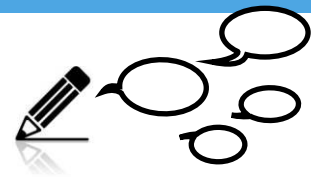
I genitori di Calvin - Non hanno un loro nome, per quel che riguarda il fumetto, sono importanti soltanto come madre e padre di Calvin. La madre di Calvin è la dispensatrice quotidiana di disciplina. Solitamente si vedono i genitori quando reagiscono a Calvin, tipo delle “spalle” realistiche, però con un ragionevole senso dell’umorismo sul fatto di avere un bambino come lui.



PER UNA VOLTA CALVIN
NON POTREBBE GESTIRSI
DA SOLO?



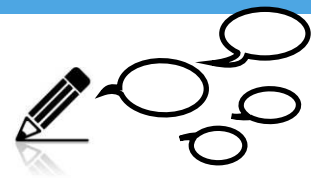
Fumetto & Scuola - Esempio



La signora Vermoni - Il nome della maestra di Calvin si ispira all'apprendita diavolo ne "Le lettere di Berlicche" di C.S. Lewis. Da qualche accenno si capisce che sta per andare in pensione, che fuma troppo e che deve fare molte cure mediche. L'autore affermava "Penso che creda seriamente nel valore dell'educazione, così è inutile dire che è una persona infelice."



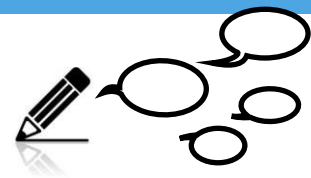
Fumetto & Scuola - Esempio



Rosalyn - Probabilmente l'unica persona temuta da Calvin è la sua baby-sitter. Sembra che Rosalyn atterrisca anche i genitori di Calvin, sfruttando la loro disperata voglia di uscire di casa per ottenere aumenti e denaro anticipato. Il rapporto tra Rosalyn e Calvin è esclusivamente a una dimensione. Si tratta di un personaggio aggiunto successivamente al fumetto, ma funziona molto bene.



Fumetto & Scuola - Esempio



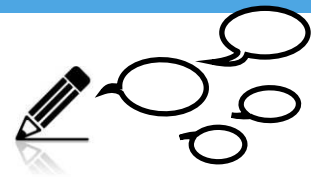
Susie Derkins - Susie è la vicina sincera, seria e in gamba... Nelle prime strip il rapporto di Susie con Calvin andava sul pesante, basato com'era sul conflitto amore-odio, ma col tempo si è affievolito. Susie è un po' snervata e disgustata dalle bizzarrie di Calvin, che per questo è incoraggiato a essere anche più bizzarro. Nessuno dei due capisce del tutto quello che succede loro.



E COSA DIAVOLO TI FA PENSARE CHE IO VOGLIA SEDERMI SU UNO STUPIDO ALBERO?!



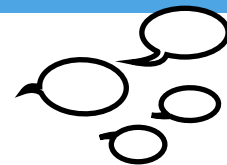
Fumetto & Scuola - Esempio



Sancio - Sancio rappresenta il bullo per antonomasia. È grosso, tonto, brutto e crudele. L'autore affermò "Mi ricordo che la scuola era piena di idioti come lui. Credo che si riproducano negli angoli umidi degli spogliatoi.". Calvin fisicamente subisce i soprusi, ma è sempre pronto a contrattaccare con l'uso dell'intelligenza.



Corso di Fumetto



FUMETTO & SCUOLA

Organizzato e diretto da: **Fumettoteca Alessandro Callegati "Calle"**

Docenti: Marco Verni, Guglielmo Signora, Davide Fabbri, Onofrio Catacchio, Maurizio Geminiani, Gianluca Umiliacchi, Francesco Celestino, Riccardo Pedulli, Valentina Murphy

21 gennaio / 31 marzo 2020 Plesso Scolastico Zangheri - Forlì



fumettoteca
Alessandro Callegati "Calle"



QUARTIERE CA' OSSI
COMITATO dal 1968

la casa del
volontariato
AssiproV
Centro Servizi per il Volontariato Forlì-Cesena

centron
azional
estudif
anzine