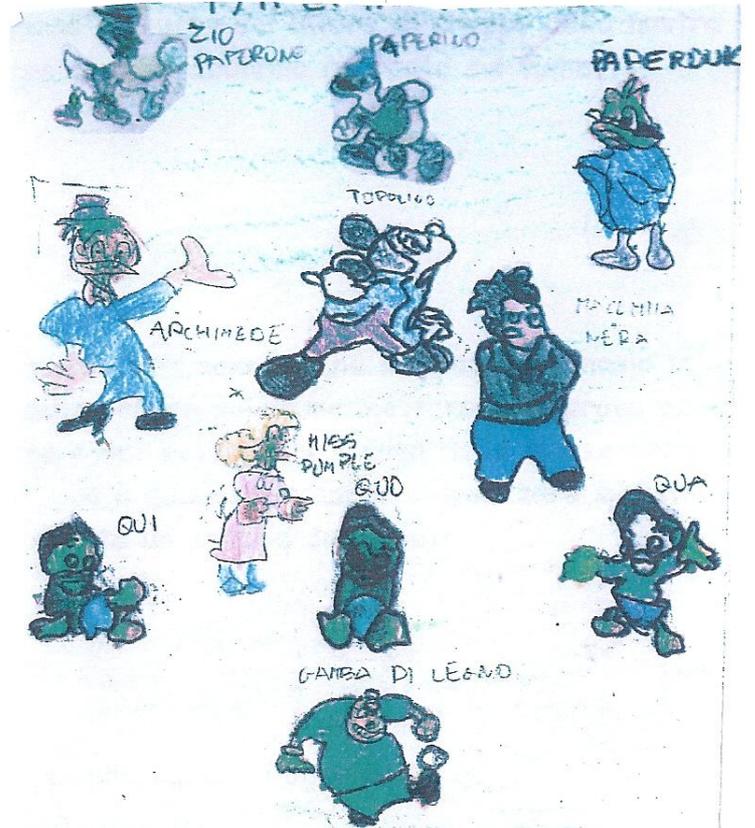


IL FUNETTO



Il fumetto della 1 b

I fumetti che vedrete nelle pagine seguenti sono il frutto del lavoro di gruppo della nostra classe, in cui ci siamo impegnati per realizzare ciò che abbiamo imparato sul fumetto.

L'idea del lavoro

L'idea di realizzare un fumetto ci è piaciuta molto, non solo perché la prof. Attanasio lo aveva già realizzato con le classi precedenti, ma anche perché volevamo metterci alla prova per verificare l'apprendimento di questo argomento e per rafforzare l'unità della classe attraverso il lavoro di gruppo. Infatti, in un lavoro di gruppo è necessario saper organizzare e distribuire bene il lavoro, poiché tutti devono dare al progetto un proprio contributo.

Il lavoro di gruppo e i diversi ruoli

In questo lavoro la prof. ci ha divisi in 2 gruppi principali, in ognuno dei quali c'erano:

- 4 sceneggiatori = i creatori della storia del fumetto
- 5 computeristi = addetti a lavorare al computer per trovare su internet la storia del fumetto e il fumetto italiano e sintetizzarlo
- 5 disegnatori
 - Coloro che disegnano i personaggi e gli elementi del fumetto
 - Coloro che colorano i personaggi e gli elementi del fumetto
- scrittori = coloro che scrivono le battute all'interno dei balloon (sono gli sceneggiatori)

Ognuno di noi ha dimostrato di aver capito il concetto di "fumetto"

Riflessioni dell'insegnante

Il fumetto è sempre stato considerato un passatempo dannoso per ragazzi che si accingono ad apprendere in maniera approfondita la lingua italiana a scuola.

Personalmente dissento ampiamente sulla riduzione a mero passatempo di uno strumento di comunicazione e metacomunicazione così stimolante quale il FUMETTO

E' con vera gioia che anche quest'anno con la classe abbiamo approfondito l'argomento .

Tengo a precisare e a richiamare l'attenzione dei genitori sugli obiettivi formativi e pedagogici volutamente proposti:

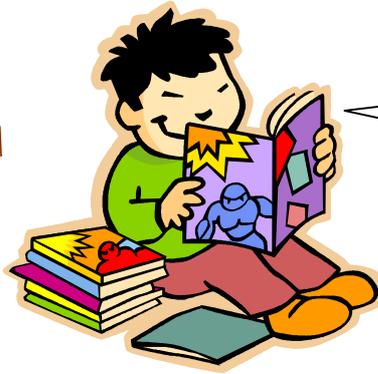
- ❖ Progettazione di un'attività interdisciplinare che ha valorizzato l'utilizzazione di un linguaggio trasversale ed interculturale
- ❖ Conoscenza ed utilizzazione di tecniche di comunicazione iconica e per immagini
- ❖ Promozione nella classe di un'iniziativa di ricerca-azione centrata sulla didattica laboratoriale
- ❖ Sviluppo delle abilità della scrittura, della lettura, interpretazione, sintesi
- ❖ Sviluppo della creatività incanalata nell'impegno operativo del disegno, della narrazione, del collegamento tra immagine e racconto
- ❖ Utilizzo del valore educativo delle componenti ludiche per la produzione di un fumetto a scopo motivazionale

Durante le fasi di realizzazione del lavoro ho potuto osservare le dinamiche che hanno accompagnato i ragazzi al raggiungimento di abilità comunicative e narrative oltre che di itinerari di socializzazione, auto-promozione, integrazione delle qualità derivate dall'informatica con le capacità operative manuali .

Dedichiamo, pertanto, alla scuola Pio XI che si propone come scopo educativo primario la promozione di ogni singolo individuo, lo sforzo degli alunni nel raggiungimento di quella particolare competenza capace di trasmettere originalità e...simpatia!!!

Prof.ssa Attanasio

IL FUMETTO!!!



CHE BELLO
IL
FUMETTO!!!

*Il fumetto è un linguaggio costituito da codici d'immagine .
deriva dal nome nuvolette utilizzate per il dialogo.*

In Giappone sono chiamati chiamati Manga.

Il personaggio più famoso fu Yellow Kid a partire dal 1896.

E' un bambino calvo con l'orecchie grandi e una giacca gialla.

Nel 1898 finì di essere pubblicato per la sua critica anticonformista.

La realizzazione di un fumetto comprende:

- *soggetto, la trama sintetizzata della storia.*
- *Sceneggiatura, la descrizione dettagliata di tutta la storia.*
- *Documentazione, tutto il materiale, sia visivo che testuale necessario alla realizzazione dell' opera. Vengono spesso usati riferimenti fotografici, nel caso di fumetti con ambientazione realistiche, documenti storici, iconografici, etc. ;*
- *Studi, tutti i disegni preparatori, che comprendono la visualizzazione di ambienti e personaggi.*
- *Storyboard, la prima visualizzazione della storia*
- *Matite, si procede quindi ad una ulteriore definizione. Lavorando su un formato uguale o più grande di quello di stampa, la tavola viene disegnata in ogni dettagli;*
- *Inchiostrazione, le matite vengono ripassate a china.*
- *Colorazione, al disegno in bianco e nero vengono aggiunti i colori.*
- *Lettering i testi vengono opposti nei balloon e nelle didascalie in buona grafia.*



IL FUMETTO ITALIANO

Il 27 dicembre 1908 (data in cui uscì il primo Corriere dei Piccoli, supplemento domenicale del Corriere della Sera viene tradizionalmente considerata la data di nascita del fumetto Italiano).

In questa epoca l' unico formato è quello della storia che si conclude in una tavola, copiato dalla tavola dei fumetti americani. Inoltre, in queste tavole dai colori vivaci non venivano inserite le nuvolette; la vicenda era invece narrata da strofette di ottonari a rima baciata sotto le vignette.

IL FLASHBACK: RICORDI E PASSATO

Il flashback è un ricordo lontano che viene ricordato in presente può essere un ricordo triste o felice.

LE ONOMATOPEE

Le onomatopee sono parole che indicano suoni o rumori :
il BUM-BUM indica un martello che batte, DRIIN-DRIIN un campanello che suona...



IL BALLOON

I balloon sono “palloncini” con cui i personaggi parlano tra loro. Possono cambiare forma: tratteggiati quando si sussurra, frastagliati quando si grida o si parla al telefono.....

LA VIGNETTA E L'INQUADRATURA

La vignetta può essere di dimensioni diverse, ed è caratterizzata da una specifica inquadratura.

Le inquadrature sono di 2 tipi:

1. *Le inquadrature di piano: sono incentrate su personaggi e oggetti significativi. Il disegnatore può inquadrare qualunque oggetto:*

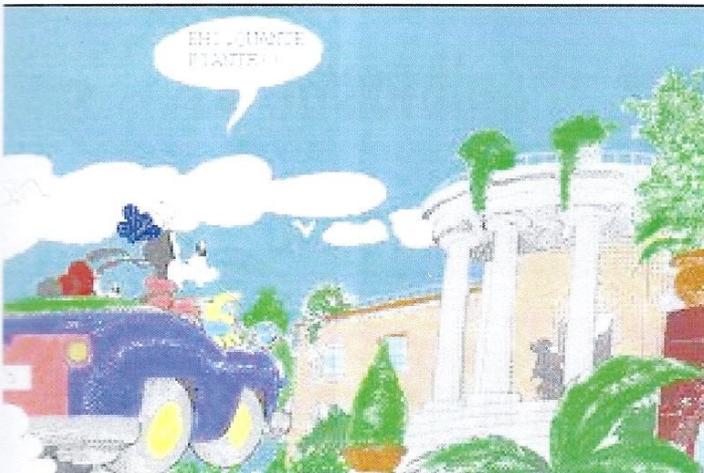
- *Primissimo piano*
- *Primo piano*
- *A mezzo busto*
- *Fino alle ginocchia*
- *Figura intera*

2. *Le inquadrature di campo: sono incentrate negli spazi in cui si muovono i personaggi:*

- *Campo medio*
- *Campo lungo*
- *Campo lunghissimo*

I SEGNI GRAFICI CONVENZIONALI

Le cosiddette figure cinetiche sono segni grafici indicanti il movimento e che permettono al lettore di comprendere immediatamente che una macchina, un'astronave, un personaggio o un oggetto qualsiasi si muovano rapidamente.



Indice

Il Bosco che corre

Le straordinarie avventure
di capitano giacchetta

Berlusconi e il rigore di 2 settimane

Posate animate

PRESENTAZIONE

PROFESSORI :

ATTANASIO
OLLO
PEROGIO

DISEGNATORI:

- BIOCCA GIULIA
- CAMMERTONI EMANUELE
- DI TANNA GIULIO
- PISONI RICHARDO
- GALLI THOMAS

INCENEGGIATORI:

SIMIONATO CHIARA

COMPUTERISTI:

- DI DIO MATEO
- SBRAGA FRANCESCO
- PANARA ELEONORA
- DE CARO EDOARDO
- ZILLI EMANUELE

PERSONAGGI DEL FUMETTO:

ALBERO 4

ALBERO 2

ALBERO 3

- 2 FUNGHETTI
- ORSO BERTOLDO
- RICEIO GINETTO
- VOLPE TINA
- UCELLINI
- BASTONEINO

IN UN LUOGO CHIAMATO IL "BOSCO CHE CORRE"
ERANO ALBERI E ANIMALI CHE ESSENDO
INSIEME SI CONOSCEVANO BENE ANCHE
E I LORO RAPPORTI NON ERANO TANTO
MICHVOLI.



"IL BOSCO CHE CORRE"

OH! CHE SONNO!
UNA BELLA DORMITA
È QUEL CHE CI VUOLE,
SPERANDO CHE NON
ARRIVI QUEL ROMPISCATOLE
DEL RICCIO.

CIAO ORSO BERTOLDO!

CIAO UN CORNO!
GUARDA CHE IO HO
INTENZIONE DI
DORMIRE!

MA QUANDO
MAI, NON VEDI
QUANTO È
BRUTTO?!

MA TU PENSI SOLO
A DORMIRE, INVECE,
POTRESTI PENSAR DI
PRENDERE MOGLIE.

EHI TU! PROPRIO
A ME TI DEVI
APPROCCIARE?

PANCHE TU CONOSCA
BASTONCINO?

È DOVE? DA
BASTONCINO
FORSE?

CERTO, MA PERCHÉ
NON È AL
SUO POSTO?

SARÀ COME
AL BELITO
RIMASTO INDIETRO

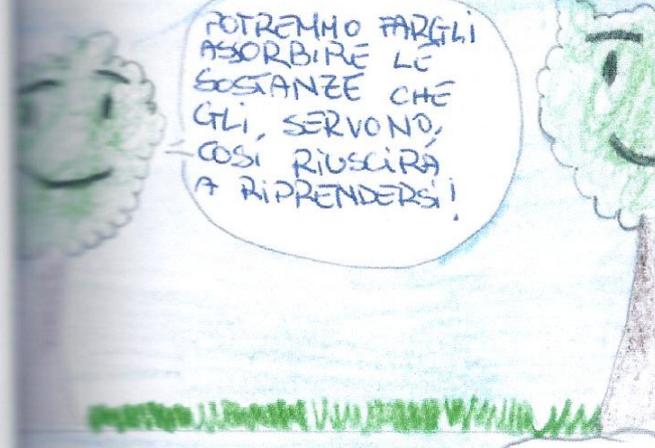
VADO A CERCARLO,
POVERINO, VOI NON
LO ASPETTATE MAI

FORZA BASTONCINO
CHE SIAMO
ARRIVATI.

OH!!! FINALMENTE
A CASA! COME
SONO STANCO...

AL MATTINO...
~~~~~





SPOSTATEVI E  
LACIATE PASSARE  
BASTONCINO. DICO  
A VOI SIETE SORDI?

NOI SIAMO 2  
FUNGHETTI

CHE CONFUSIONE!  
UN PO DI RISPETTO  
PER CHI DORME.

UGELLI, ANCHE  
SUI MIEI RAMI  
POTETE DORMIRE

NON È  
PER  
PARLI  
UN TAZZO  
MA I TUOI  
RAMI SONO  
FRAGILI

È QUALCUNO  
SVEGLIO?

ANCHE  
QUESTA NOTTE  
DORMIRÒ  
SOLLO...

Piccola  
Piccola

È A NORD  
VERSO LA  
MONTAGNA

FRESCO  
ANDIAMO

NOI SIAMO  
2 FUNGHETTI

LA SENTO  
ANCHE IO!!!

SON TROPPO  
STANCO COME  
FACEVO AD  
ANDARE COSÌ  
LONTANO

BASTONCINO È ARRIVATA  
LA PICCOLTA DEVI  
ANDARE!!!

VAI TI TENGO  
IO IL POSTO!!!

CHE  
NOIA!

DOPO DOPO

ALLORA SVEGLIATEVI  
QUANDO SI  
MANGIA!

E SE VI  
FRIGGITO IN  
PADELLA!?



EVVIVA!  
SONO FORTE!  
E D'ORA IN  
POI CHIAMA TEM  
"BOSTONIC"

NOI ERAVAMO 2 FUNGHETTI!

NOI SIAMO DUE FUNGHETTI!



G.P

**FINE**