

## FUMETTO

**ETÀ :** dai 10 anni

**TEMPO :** a discrezione dell'animatore

**MATERIALI :**

- fogli di carta A4 (bianchi)
- matite e gomma
- racconto
- righello
- china e colori (facoltativo)

**SVOLGIMENTO :** Costruire un fumetto non è certamente un laboratorio semplice, ma se preparato bene può attirare l'attenzione dei ragazzi più grandi (delle medie) e stimolare la loro fantasia. Ma andiamo con ordine, vediamo gli elementi fondamentali e basilari per la costruzione di un fumetto.

La difficoltà maggiore è avere delle storie da raccontare. Sugeriamo, in questa prima fase di conoscenza, di farsi aiutare dalla drammatizzazione già presente nel sussidio, utilizzabile come si presenta o risistemata oppure scegliere un racconto già scritto. In un secondo momento, raggiunta la padronanza del linguaggio del fumetto sarà interessante mettere in campo la fantasia dei ragazzi.

Ecco alcuni consigli per costruire una storia a fumetti:

- *Pensare:* è fondamentale pensare a quello che si vuole raccontare; raccogliere le idee, organizzarle, dargli una cronologia, un tempo, un inizio ed una fine.
- *Progettare:* isolare per pagine le scene da cui è composta la storia; costruire per vignette le sequenze contenute nelle scene. In questo modo il racconto diventa lungo. Riguardarlo quindi dopo un po' di pausa, per fare sintesi.
- *Documentarsi:* prima di disegnare i fumetti della storia è necessario conoscere bene i luoghi della storia da dover disegnare. È necessario essersi documentati su dove si muovono i personaggi, i nomi delle città, ecc. . .
- *I personaggi:* si tratta ora di individuare i personaggi principali, quelli secondari, quelli che vengono solo incontrati per caso. In un secondo momento va poi pensato come caratterizzarli: se figure immaginarie o reali e con quali caratteristiche fisiche (corporatura, abiti, elementi distintivi) e caratteriali.
- *Disegnare a tratto:* si comincia creando lo "storyboard" (termine tecnico) che è una prima visualizzazione dei rettangoli in una pagina con qualche immagine abbozzata per vedere se la sceneggiatura visivamente funziona. Squadrato il foglio si comincia quindi a disegnare con un tratto di matita leggero in modo che siano cancellabili gli errori senza rovinare il disegno.
- *Rifinire:* Dopo aver verificato la buona riuscita dello storyboard cominciare a rifinire i disegni per pulirli da tutte le bozze ed errori.
- *Inserire i testi:* inserire il testo del racconto dentro le varie scene rappresentate verificando se, abbinati al disegno, i testi vanno modificati nel linguaggio oppure vanno bene così.
- *Definire in china e colorare:* per terminare il disegno bisogna ripassare il tratto in china per rendere definitivo il lavoro. Si può scegliere poi di mantenere il fumetto "a tratto" oppure di colorarlo.

