



**MUSEO  
DEL  
FUMETTO**  
COSENZA

**PROPOSTA DIDATTICA  
PER LE SCUOLE**



## Proposta didattica per le scuole

**a.s. 2016/2017**

Il Museo del Fumetto, unico in Italia, ha sede nel complesso monastico di Santa Chiara, situato nel cuore dell'antica città di Cosenza. Nella sala espositiva principale resta visibile la cupola di copertura dell'antica chiesa di Santa Chiara che ben si fonde con la importante collezione permanente frutto delle Dieci edizioni del *Festival del Fumetto Le Strade del Paesaggio*.

La galleria offre al pubblico la possibilità di visitare il percorso museale liberamente o con l'ausilio di guide specializzate.

La proposta formativa del MUSEO DEL FUMETTO si colloca nell'area dell'**educazione al patrimonio culturale**, anello di congiunzione tra tutela e valorizzazione, con l'obiettivo di favorire la conoscenza del patrimonio culturale e contribuire alla formazione di cittadini consapevoli della sua importanza quale bene comune del Paese, strumento di crescita e integrazione sociale.

La sezione didattica propone una serie di attività rivolte alle scuole per vivere il museo come luogo di apprendimento e di ricerca, attraverso percorsi esplorativi degli spazi, delle opere e delle mostre. Obiettivo principale è quello di far conoscere i linguaggi dell'arte del fumetto con un approccio stimolante per intraprendere un'esperienza creativa e performativa.

Grazie alle sue caratteristiche peculiari il fumetto offre un campo in cui mettere in gioco ed accrescere le proprie capacità comunicative attraverso le parole e il disegno e può facilitare e intensificare l'espressione personale

**Area tematica :** Arte / Fumetto

**Sito realizzazione attività:** Museo del Fumetto, Via Salita Liceo, N.1, 87100 Cosenza

**Tipologia attività:** Visita didattica tematica / Visita didattica + laboratorio tematico

**Tariffe:**

- 3€ ingresso unico + Visita didattica
- 5€ Visita didattica + Laboratori tematici

**Destinatari:** Scuole di ogni ordine e grado

**Durata percorso guidato:** 1h

**Durata laboratorio didattico :** 1h

**Accessibilità:** Accessibile a persone con disabilità motoria previa comunicazione

**Sito web:** [www.museofumetto.it](http://www.museofumetto.it) / [www.lestradedelpaesaggio.com](http://www.lestradedelpaesaggio.com)

**MODALITA' DI PRENOTAZIONE** richiedere il modulo di prenotazione all'indirizzo di posta elettronica [info@lestradedelpaesaggio.com](mailto:info@lestradedelpaesaggio.com) o chiamare al numero **333.5057534**

**Per informazioni :** 333.5057534

**Apertura alle scuole:** Dal Lunedì a sabato previa prenotazione

## DESCRIZIONE ATTIVITA'

### VISITA DIDATTICA

Le visite didattiche sono legate alle mostre temporanee e collezioni permanenti del Museo del Fumetto di Cosenza. Mirano alla conoscenza del museo e delle opere, un'introduzione alla nona arte dal punto di vista storico e tecnico. Sono destinate alle classi di tutti gli ordini e gradi scolastici, incoraggiano alla creazione artistica

### LABORATORI DIDATTICI

Il nostro programma formativo comprende una serie di laboratori volti a stimolare e incoraggiare la creatività degli studenti. Il museo diventa luogo di sperimentazione del fare artistico. I workshop sono programmati da personale esperto tenendo conto della fascia di età degli utenti, i livelli di abilità e competenze pregresse. La visita dello spazio museale offrirà loro spunti di riflessione utili alla realizzazione di un prodotto.

**I laboratori necessitano di un numero minimo di 20 studenti**

## **VISITE DIDATTICHE**

### **Mostre Temporanee e Collezione Permanente**

#### **LUPETTO ROSSO**

Tutti conosciamo la fiaba di **Cappuccetto Rosso** ma provate ad immaginare se nella fiaba si invertissero i ruoli e non fosse più il lupo il “cattivo” della fiaba, bensì l’animale più pericoloso del mondo: l’uomo! Come lo stesso titolo suggerisce l’opera è una sorta di rivisitazione della famosa favola di Cappuccetto Rosso di *Charles Perrault*, in questo caso però non è la piccola e innocente bambina ad essere preda del lupo cattivo ma un lupetto ad essere vittima della crudeltà umana.

Il racconto è un connubio perfetto di lirismo e morale classica: la tristezza e la felicità, così come la paura del diverso da sé, non sono soltanto una questione di specie, ma appartengano al lupo come all’essere umano. L’autrice riesce a trasmettere sensazioni uniche trasportandoci in un mondo incantato che ci riporta alla mente il delicato rapporto tra uomo e natura. Una mostra quindi che ha tanto da insegnare ai piccoli ma anche e soprattutto ai più grandi che asserviti e accecati dal proprio egoismo spesso dimenticano i veri valori e l’importanza di preservare anziché distruggere, il patrimonio naturalistico che ci circonda.

Lupetto rosso è una esposizione in grado di coinvolgere anche un giovanissimo visitatore, stupendolo per la bellezza dei disegni e coinvolgendolo per l’intensità del racconto.

**Amélie Fléchais** è l’autrice di grandissimo talento della coinvolgente storia edita dalla Tunuè e in mostra presso il Museo del Fumetto di Cosenza dal 23 settembre al 9 Ottobre. L’autrice, dopo aver lavorato a diversi progetti di animazione come *Kung Fu Panda* e *The song of the sea*, nominato agli **Oscar 2015**, con “Lupetto rosso” si è aggiudicata il premio per il **Miglior libro d’illustrazione al Festival di Solliès-Ville 2014**.

#### **LA VITA SEGRETA DEI SUPEREROI**

Cosa fanno i Supereroi quando non sono impegnati a salvare il mondo? È questa la domanda che si è posta il fotografo indonesiano **Edy Hardjo (HRJOE)** per dar vita al suo progetto. Sempre seri e impegnati a salvare o distruggere il mondo, ma anche i supereroi e i loro antagonisti hanno i loro momenti di relax.

La carrellata di fotografie offre uno sguardo divertente nella vita di tutti i giorni di **Avengers**, **Wolverine**, **Spiderman**, **Batman** e **i personaggi di Marvel e DC**. HRJOE li ha immaginati condurre una vita più o meno normale, un po’ come la nostra. Ciò include fare le faccende domestiche, commissioni, uscire con gli amici, scherzare tra loro. Una visione che ha le radici nel **mito greco o romano** secondo cui l’eroe ha caratteristiche divine e umane.

## NATHAN NEVER

Una mostra di disegni originali a firma Stefano Casini per celebrare i 25 anni di *Nathan Never*, l'agente Alfa senza macchia e senza paura, eroe di stampo tradizionale, uomo integerrimo indurito dal lavoro svolto, ma non certo cinico e disincantato, che vive le sue avventure in un futuro prossimo, in **una civiltà dominata dalla tecnologia** e costantemente alle prese con problemi come l'inquinamento e lo strapotere dei mass-media.

Nathan Never è stato creato da Michele Medda, Antonio Serra e Giuseppe (Bepi) Vigna, un terzetto di autori già da tempo attivi alla **Sergio Bonelli Editore** come sceneggiatori di alcune storie per **Dylan Dog** e **Martin Mystère**.

## MATITE DIGITALI

Dalla carta ai pixel: è sempre più frequente sfogliare i nuovi albi con un clic e le piattaforme digitali diventano i trampolini di lancio per i giovani autori.

I Web-comics sono un prodotto editoriale online, una sorta di ri-mediazione del fumetto che pur conservando le caratteristiche del fumetto per la stampa, diventano il luogo in cui avere dell'esperienza interattiva e funzionale. Il fumetto si distingue per la grande capacità di cogliere il cambiamento e di vivere il passaggio di età, andando di pari passo e preannunciando i cambiamenti culturali. Lo stesso lettore è cambiato: un lettore di web-comics non aspetta una settimana per conoscere il seguito di una storia. Non solo, il lettore finisce per entrare nella trama, commentandola, ma a volte anche creandone i personaggi. Matite digitali è una mostra collettiva che offre lo spunto per comprendere questa **trasformazione culturale nel panorama italiano**.

## I MISTERI DI CALABRIA

**Cosenza, Morano, Civita, Bova e Gerace** nei disegni inediti di Daniele Bigliardo orchestrati dalla sapiente sceneggiatura di Giuseppe De Nardo, artisti appartenenti alla scuderia **Sergio Bonelli Editore**. Il Festival del Fumetto Le strade del paesaggio mostra per la prima volta le tavole originali che compongono una guida illustrata alla scoperta dei misteri, monumenti e leggende di **cinque borghi di Calabria** che, nel 2016, hanno avuto il prestigioso riconoscimento di bandiera arancione del *Touring Club*.

Una coppia di turisti parte dal Museo del Fumetto per un viaggio un viaggio particolare, come accade sempre ad ogni protagonista di fumetti degno di nota, che porta con se il fascino della scoperta e del mistero e va oltre i confini del reale.

## COMICS FOOD

Dopo il successo della passata edizione del Festival Le Strade del Paesaggio la mostra COMICS FOOD realizzata dalla sapiente matita di **Flavia Sorrentino** si arricchisce di nuove tavole e nuovi protagonisti del fumetto internazionale che andranno ad affiancare *Batman, Superman, Popeye, Nonna Papera* nella presentazione dei **prodotti DOP, IGT, SPG calabresi** e nel racconto del loro rapporto con

il cibo. E' nei piatti tipici, nelle peculiarità alimentari che spesso si conserva una parte importante della cultura di un popolo, di una regione. Ancora una volta lo si farà con l'ausilio, accattivante, del fumetto, medium prescelto per raccontare, innovandole, le tradizioni e i luoghi della nostra terra.

## **COLLEZIONE PERMANENTE**

La collezione permanente del Museo del Fumetto di Cosenza vanta firme prestigiose come **Enrique Breccia, Tanino Liberatore, Ivo Milazzo e Angelo Stano**. Le opere sono state realizzate durante le prime dieci edizioni del Festival Le Strade del Paesaggio, un evento che ha voluto, da sempre, raccontare il territorio e le sue storie, attraverso l'utilizzo del fumetto. In tanti, **Marina Comandini Paziienza, Alfredo Castelli, Gianluca Cestaro**, tanto per citarne qualcuno, si sono cimentati in questo arduo compito e, grazie alla maestria dell'arte e della parola, hanno rispolverato storie antiche facendole rivivere nella fantasia del pubblico. Storie che ci parlano di **Alarico, di Alessandro il Molosso e di Annibale** che attraversò i monti della Sila con il suo esercito di uomini e di elefanti. Storie, verità e leggende che raccontano la cultura del territorio in cui il Museo è collocato.

Ogni artista si è cimentato con un pezzo di storia ed ha realizzato delle opere originali che oggi fanno parte di questa importante collezione.

Tra le opere più apprezzate le tavole originali **dell'albo speciale di Dylan Dog** ambientato a Cosenza. Un progetto nato con la collaborazione preziosa della Sergio Bonelli Editore che ha portato alla pubblicazione di un numero fuoriserie che è diventato immediatamente un vero e proprio oggetto di culto per i collezionisti di tutto il mondo.

# LABORATORI DIDATTICI

## SCUOLA PRIMARIA

### OBIETTIVI:

- Sviluppo dell'immaginazione e libertà di espressione
- Sviluppo della sensibilità e spirito di osservazione
- Sviluppo delle abilità manuali e sperimentazione dei materiali
- Comprensione della narrazione sequenziale
- Comprensione della struttura del fumetto

### C'ERA UNA VOLTA ... RICICLANDO!

#### *Contenuti e finalità didattiche:*

In un'epoca dove l'eco-sostenibilità e la tematica del riciclaggio sono temi cruciali per la salvaguardia del pianeta, il nostro obiettivo è quello di avvicinare i bambini alla questione. Lo faremo cercando di sviluppare la fantasia dei protagonisti attraverso un la realizzazione con materiali di riciclo di uso comune (bottiglie di plastica, alluminio, piatti) di personaggi popolari dei fumetti quali Topolino, Paperino etc.

**Destinatari:** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole primarie

**Durata:** 1h

### MA CHE FACCIA FAI?

#### *Contenuti e finalità didattiche*

La caratterizzazione di un personaggio è una fase molto importante nella realizzazione di un fumetto. Gli studenti saranno invitati a inventare il protagonista di una storia e riprodurre più volte la figura concentrandosi soprattutto sulle rese delle diverse espressioni. Giocando con le smorfie apprenderanno il valore di ogni dettaglio di una striscia a fumetti e la serie di semplificazioni convenzionali che i disegnatori adottano per mettere in risalto i sentimenti e gli atteggiamenti dei personaggi.

**Destinatari:** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole primarie

**Durata:** 1h

### GASPI, BANG!, SPLASH!, GULP!

#### **I SUONI DEL FUMETTO – laboratorio sensoriale**

#### *Contenuti e finalità didattiche*

Perché nel mondo dei fumetti ci sono tutte quelle parole strane? Mumble! Mumble... Non sono strane, sono le onomatopee! elemento imprescindibile in una storia a fumetti.

Nel fumetto le parole onomatopoeiche non "rappresentano" semplicemente un suono ma lo rendono anche in maniera visiva, attraverso quello che in gergo si chiama lettering. I caratteri della parola sono infatti disegnati in modo tale da suggerire la velocità e la forza con le quali la parola va pronunciata. Non solo la forma e il carattere ma anche la grandezza e il colore delle lettere svolgono un ruolo importante.

Le onomatopee risaltano graficamente: sono infatti scritte con caratteri maggiori di quelli usati nei dialoghi e a volte invadono la vignetta per evidenziare come il suono o il rumore si sparga nello spazio e crei

disturbo. Agli studenti sarà proposta una striscia muta e carrellata di suoni che dovranno “disegnare a parole” cercando le soluzioni grafiche per visualizzarli meglio.

**Destinatari:** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole primarie

**Durata:** 1h



## LABORATORI DIDATTICI

### SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Dopo un primo momento introduttivo dedicato all'esposizione essenziale delle nozioni di base, si proporrà agli studenti la realizzazione di brevi sequenze di fumetti per sperimentare le fasi di progettazione e realizzazione di una tavola a fumetti e acquisire familiarità con gli strumenti e materiali.

#### OBIETTIVI:

- **Promuovere lo svolgimento di attività capaci di coinvolgere tutte le discipline e che valorizzano l'utilizzazione di un linguaggio universale (l'immagine)**
- **Stimolare i processi riflessivi, creativi e manuali**
- **Fornire gli strumenti per un approccio consapevole all'arte sequenziale**
- **Guidare al problem – solving e alla sintesi**
- **Promuovere il lavoro di gruppo e le relazioni alla pari**
- **Valorizzare l'unicità e la singolarità dell'identità culturale di ogni studente**

#### COME SI REALIZZA UN FUMETTO?

##### *Contenuti e finalità didattiche:*

Il fumetto richiede di saper raccontare un fatto, un episodio, una storia, attraverso un lavoro di sintesi che porta a scegliere le battute e le didascalie fondamentali, le parole più significative per esprimerne i contenuti, e una serie di disegni che vanno selezionati accuratamente per ordine di importanza. Tramite la ricerca- azione si faciliterà l'acquisizione di contenuti quali: Story-Telling, caratterizzazione dei personaggi e delle ambientazioni, analisi della vignetta e sintesi. Il laboratorio si propone di avvicinare gli alunni al mondo del fumetto, dando loro strumenti per comprenderne ed apprezzarne gli aspetti tecnici, artistici ed espressivi. Inoltre, attraverso l'esperienza diretta di produzione di una storia a fumetti ci si propone di incoraggiare l'espressione artistica e la creatività.

In considerazione delle recenti problematiche emerse a livello di integrazione culturale, il laboratorio può rappresentare anche una preziosa occasione per migliorare le competenze linguistiche individuali.

**Destinatari** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole secondarie di primo grado

**Durata** 1h

## **VITA DA SUPEREROE**

### ***Contenuti e finalità didattiche:***

Gli studenti saranno guidati nella progettazione e realizzazione di una tavola a fumetti nella quale avranno l'opportunità di immedesimarsi, sulla carta, in un supereroe e risolvere una problematica che sta loro a cuore. Il laboratorio, offrirà uno spunto di riflessione su problematiche di cronaca, sociali e ambientali. Lo scopo del laboratorio è infatti, stimolare la creatività e far comprendere come attraverso il fumetto si possano raccontare storie fantastiche ma anche un po' di se stessi.

**Destinatari** L'attività si rivolge ad alunni delle scuole secondarie di primo grado

**Durata**

1h





Illustrazione di Daniele Bigliardo ©SBE/LSDP

In foto alcune delle opere in mostra