



PROPOSTE PER LE SCUOLE

FOCUS "FUMETTO" 2023





INVITO ALLA LETTURA

OTTOBRE-NOVEMBRE 2023

Lucca
crea
Cultura & Relazioni

INVITO ALLA LETTURA

SCEGLI IL FUMETTO PER LE LETTURE DELLA TUA CLASSE



COME PARTECIPARE

Sei un insegnante?

1. Scegli tra le nostre proposte il libro o l'autore giusto per la tua classe
2. Iscriviti tramite [questo form](#) ed acquista i libri per i ragazzi, se disponibili ti invieremo anche dei materiali di approfondimento
3. Ti contatteremo per fissare insieme l'incontro con l'autore a Lucca Comics & Games



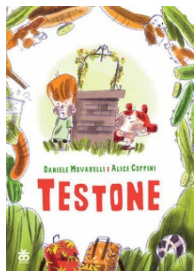
LUCCA COMICS & GAMES torna **dal 1° al 5 novembre 2023** e con esso il **Family Palace**, lo spazio ad ingresso gratuito dedicato ai più piccoli. Mostre, laboratori, incontri, spettacoli ed altro ancora, per godersi il Festival con tutta la famiglia.
www.luccacomicsandgames.com

La libreria PensieriBelli Lucca ha collaborato alla realizzazione del progetto "Invito alla lettura" focus sul fumetto e cura la libreria del fumetto per bambini Spazio Uack! - Bookshop Powered By PensieRiBelli presso il Family Palace.



In qualità di partner della iniziativa, offrirò alle scuole/classi aderenti al progetto "Invito alla lettura - Focus Fumetto" **lo sconto del 10% sul prezzo di copertina** per ordini di gruppo. I libri potranno essere ritirati in libreria o se necessario consegnati a scuola.

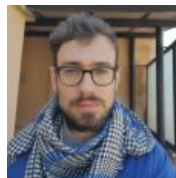
Testone



Nella monotona Monte Quiete, una bambina ribelle e avventurosa che va in classe con Giustino ha ideato il Piano del secolo per far chiudere la scuola. Mia ha intenzione di metterlo in atto insieme al suo migliore amico Giorgio, che lei chiama Testone. Per i grandi Testone è un bambino speciale, da trattare diversamente. Non per Mia, anzi, secondo lei è il più furbo di tutti e sarà proprio un incidente a dimostrare che l'amicizia non conosce diversità e può spezzare qualsiasi stereotipo.

Attività proposta: laboratorio (necessarie 4 classi)

I ragazzi saranno invitati a realizzare un fumetto breve, nel quale raccontare una storia alternativa a quella del libro Testone. Attraverso il disegno i ragazzi faranno un esercizio di sceneggiatura, imparando a progettare e realizzare una narrazione.



GLI AUTORI

Daniele Movarelli è autore di libri per ragazzi, copywriter ed enigmista. Ha scritto di net art su Random, sciarade su Atlas Magazine e racconti su Lahar Magazine e Medium.



Sgrunt!



Giustino vive nella monotona Monte Quiete ed è amico di Sgrunt!, un vecchio pirata in pensione che non ha perso la sua voglia di bisticciare con il suo acerrimo nemico, il cowboy Peldiferro. Anche Giustino vuole diventare un pirata, per vivere mille avventure e per affrontare i tre bullettini del paese. Scoprirà che pirati e cowboy, buoni e cattivi, sono più simili di quanto si pensi.

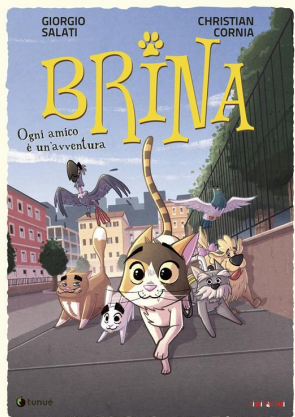
Attività proposta: laboratorio (necessarie 4 classi)

Cosa hanno in comune il disegno di una mappa del tesoro e la scrittura di una storia? Insieme a Daniele Movarelli, autore di Sgrunt!, i ragazzi realizzeranno una mappa del tesoro, immagineranno caratteristiche territoriali, trappole, pericoli, popolazioni autoctone e molto altro. Per scoprire alla fine che disegnare una mappa è come scrivere una storia.



Alice Coppini ha illustrato numerosi libri per diverse case editrici. Selezionata alla Mostra Internazionale degli Illustratori alla Fiera dell'editoria per bambini e ragazzi di Bologna 2017, è stata nominata al Nami Island International Illustration Concours. Ama il canto, la rilegatura e la serigrafia.

Brina



Brina, gatta di città, si trasferisce in montagna con i padroni per una vacanza estiva. Qui fa la conoscenza di alcuni randagi che si fanno chiamare “La Banda del Sole Felino”. I nuovi amici la convincono a scappare e diventare una gatta libera. Ma se le scorribande nel bosco renderanno Brina consapevole di uno stile di vita e un’emancipazione che non conosceva, dall’altra parte getteranno nel panico i due giovani padroni, che non accettano di perdere quella che per loro è una componente fondamentale della famiglia.

Dedicando una sofisticata attenzione ai sentimenti umani e felini, Salati e Cornia riescono a inquadrare il tema del difficile equilibrio tra proteggere quelli che amiamo e lasciar loro la libertà di fare errori, e cavarsela con le proprie risorse.

Attività proposta: Laboratori

Scrivere la sceneggiatura e disegnare un fumetto con Giorgio Salati e Christian Cornia.

Brina, gatta di città, si trasferisce in montagna con i padroni per una vacanza estiva. Come andrà a finire?

Lo inventeremo noi sotto la guida di un esperto sceneggiatore e un bravissimo disegnatore di fumetti che sveleranno i trucchi del mestiere!



Giorgio Salati. Nato a Milano nel 1978 è sceneggiatore e scrittore. Ha collaborato con le riviste La settimana enigmistica, Huntik Magazine e Mono, e lavorato alla sceneggiatura delle serie Le straordinarie avventure di Jules Verne (LuxVide/Rai Fiction), L’albero azzurro (Rai 2) e per lo Zelig Club.

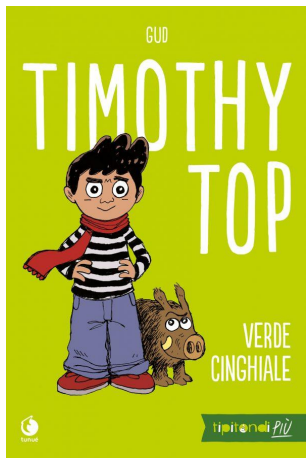


Christian Cornia. Nato a Modena nel 1975 è illustratore e colorista. Ha lavorato per Piemme, DeAgostini, Unipol, Mirabilandia, e in Francia con Soleil e Delcourt. È stato inchiostatore per la Marvel USA, e dal 2011 insegna presso la Scuola Internazionale di Comics di Reggio Emilia.



**TAG:
NATURA,
AVVENTURA,
CORAGGIO**

Timothy Top - Verde cinghiale



Non è un buon periodo per Timothy. I genitori litigano di continuo e nella nuova scuola viene messo un po' in disparte nonostante il suo carattere solare. Ma in una notte senz'aluna Timothy scopre che il suo pollice si illumina magicamente di verde e può guarire le piante. Da quel momento nulla può rimanere come prima. Riuscirà il nostro eroe a salvare il rapporto in bilico fra i suoi genitori? Otterrà finalmente la stima dei compagni di classe? E soprattutto, sarà in grado di allontanare il pericolo che incombe sul parco cittadino, minacciato dalle mire di cementificazione dell'imprenditore senza scrupoli Mr. Plumbee? Diventerà insomma anche Timothy un supereroe come i personaggi che tanto ama?



GUD

Gud è il più importante autore italiano di graphic novel per ragazzi della scuola primaria. Capace di incantare centinaia di bambini in spettacolari e coinvolgenti laboratori, con Timothy Top ha scaldato i cuori di pubblico e librai ed è stato pubblicato anche negli Stati Uniti. Gud ha adattato in graphic novel l'opera teatrale di Dacia Maraini La notte dei giocattoli e diversi altri titoli tutti con Tunué. È uno degli ideatori dell'ARFI, il Festival del Fumetto di Roma.



**TAG:
RISPETTO
DELL'AMBIENTE,
ATTIVISMO,
EDUCAZIONE CIVICA**

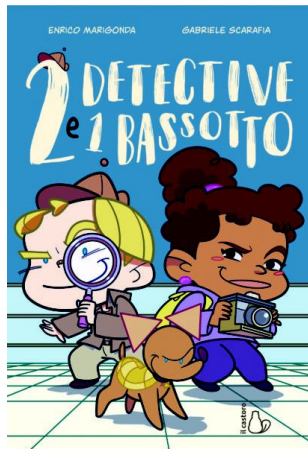
Attività proposta: Laboratorio

Un laboratorio interattivo in cui ogni bambino realizzerà un breve fumetto.

Gud guiderà i ragazzi nel mondo a fumetti di Timothy Top attraverso una lettura del libro con disegni realizzati in diretta.

Timothy Top è un bambino di 8 anni che è anche un supereroe, ma non come gli altri: il suo superpotere è il pollice verde!

2 Detective e 1 bassotto



Artù ha una sfrenata passione per i gialli e un solo obiettivo: trovare il colpevole di ogni misfatto e assicurarlo alla giustizia, insieme al suo fedelissimo bassotto, Poarò. Quando Agatha arriva nella sua classe, Artù scopre con gioia che è appassionata di misteri e indagini almeno quanto lui. I due, in men che non si dica, formano una coppia inseparabile: nessun crimine resterà impunito! Il primo caso da risolvere è dietro l'angolo. Quando Giovanni, il miglior amico di Artù, viene accusato ingiustamente e punito dal preside, Artù, Agatha e Poarò corrono in suo aiuto, pronti a scoprire la verità grazie a una giusta dose di intuito, coraggio, follia e... fiuto canino.

TAG:
AMICIZIA,
AVVENTURA,
CORAGGIO

Attività proposta: laboratorio

Gli autori proporranno alla classe di immaginare e realizzare su carta dei personaggi nuovi, in grado di interagire con i protagonisti del racconto, per realizzare in gruppo o individualmente una nuova avventura.



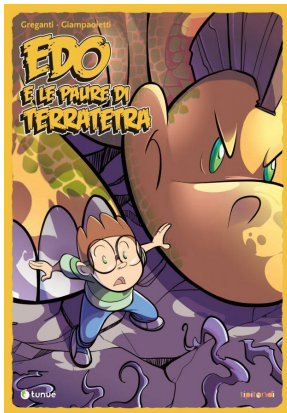
Enrico Marigonda ha studiato Sceneggiatura alla Scuola Internazionale di Comics di Padova. Ha collaborato con alcune riviste online e fanzine, e nel 2018 ha ricevuto la menzione d'onore al Lucca Project Contest. È un grande appassionato di musica e del suo bassotto, Thiago.



Gabriele Scarafia ha studiato Disegno alla Scuola Internazionale di Comics di Torino. Ha illustrato *Wallace House* di Green Moon Artist attraverso il crowdfunding e ha collaborato ad alcune autoproduzioni. Adora suonare la batteria e inventare jingle divertenti.



Edo e le paure di terratetra



Edo, un bambino non particolarmente coraggioso, e Caterina, la sua piccola e vivace sorella, sono con la mamma in un centro commerciale. Durante una partita a nascondino nel parco per bambini del centro, la sorellina Caterina scompare nel nulla. Dove potrà essere finita? Edo si arma di coraggio e inizia la ricerca ma come mette il piede sull'ultimo gradino della scala mobile... puf! si ritrova in una strana stanza, davanti a un gigantesco dinosauro. È Terratetra, un mondo fantastico e inquietante dove le paure prendono forma ma possono diventare preziose alleate da scoprire.

Attività proposta: Laboratorio

Partendo da un preciso passaggio della storia, i bambini verranno coinvolti e guidati a ideare una 'porta dimensionale' che li condurrà verso la propria paura. Questa verrà elaborata con il disegno dandogli caratteristiche 'ironiche e amichevoli'...

GLI AUTORI:

Marco Greganti, classe 1976, sceneggiatore e scrittore. Ha curato una lunga serialità per la Rai e il film per il cinema *Youtopia*. Per l'editoria ha pubblicato romanzi, fumetti e saggi sul cinema. Ha collaborato alla scrittura di *Ringo-chiamata alle armi* con Roberto Recchioni. Ora scrive cartoni animati per la Rainbow SpA, tra cui *44 Gatti* e *Winx Club*.

Alessandro Giampaolletti, classe 1988, fumettista, docente presso l'ACCA Accademy di Jesi e alla San Marino Comics School.

Ha illustrato il concept art book *Batman Vs. Superman*.



TAG:
PAURE,
CORAGGIO,
AVVENTURA

LA MIA STRANA AMICA



La piccola Emma trascorre molti pomeriggi a casa della nonna Lina. Una vera noia! Un giorno di pioggia, per ingannare il tempo, la bambina sale in soffitta, dove trova una scatola con delle vecchie fotografie. All'improvviso, un fulmine colpisce la casa, ed Emma viene catapultata nel passato, dove incontra Andreina, una bambina che, stranamente, assomiglia a quella ritratta in una delle foto in soffitta...



Alice Coppini è illustratrice di libri per bambini e ragazzi. Si è diplomata in illustrazione allo IED e al MiMaster. Nel 2017 è stata selezionata per la Mostra internazionale degli Illustratori alla Bologna Children's Book Fair. Tra i titoli che ha illustrato troviamo L'erba magica di Tu Youyou (Editoriale Scienza), Il Signor Fortunato (Giralangolo), La nonna sul melo (Il Battello a Vapore), Il castello della felicità (Salani), Testone (SinnoS) e Sgrunt! (SinnoS, scritto da Daniele Movarelli, finalista al Premio Laura Orvieto).

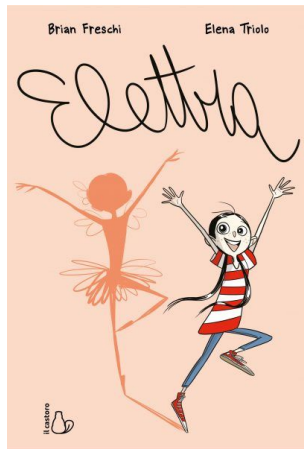


LABORATORIO INCONTRO CON ALICE COPPINI

Un laboratorio di fumetto con Alice Coppini ispirato al suo libro "Una strana amica".
I partecipanti impareranno a disegnare Emma, Lina, Andreina e i suoi amici.

**TAG:
AMICIZIA,
FAMIGLIA**

Elettra



Casa nuova, scuola nuova, amici nuovi. Ambientarsi non è facile, soprattutto se si è un po' goffi e molto, molto imbranati negli sport, come Elettra. Peccato che sua mamma insista per farglieli provare tutti: pallavolo, tennis, tiro con l'arco... Elettra colleziona sconforto e figuracce una dopo l'altra. Finché un giorno assiste a un balletto di danza classica, e tutto cambia. Perché in fondo Elettra sa già cosa vuole fare. Deve solo trovare il coraggio di seguire i suoi sogni.



Brian Freschi ha lavorato per molti anni nel teatro. Dal 2015 collabora con il collettivo Manticora e ha pubblicato con numerose case editrici di fumetto e per ragazzi. Insegna sceneggiatura all'Accademia TheSing di Firenze ed è stato candidato al Premio Boscarato 2020 come Miglior Sceneggiatore. Vive a Cesenatico.



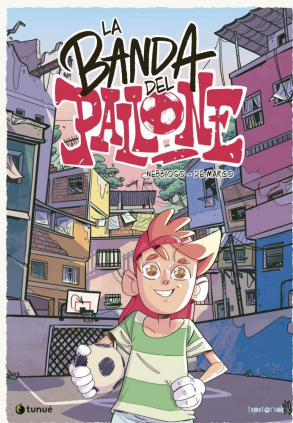
TAG:
AVVENTURA,
CORAGGIO,
DETERMINAZIONE

Attività proposta: laboratorio

Fogli matite e colori saranno la base da cui partire per ragionare di sport, per capire cosa ci fa stare bene quando lo pratichiamo? ...è il fiatone, i compagni...l'odore di scarpe da ginnastica?

O proprio queste cose ce ne tengono lontani... Qualche indicazione tecnica per impostare un disegno e poi spazio ai sentimenti e ai desideri che prenderanno forma.

La banda del pallone



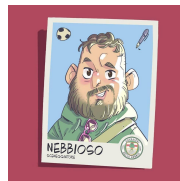
Matteo si è da poco trasferito in città, e non resistendo alla tentazione di calciare il pallone, si imbatte in un **gruppo di bulli**. Assieme al rugbista Diomede li sfida al calcio da strada: nasce così quella destinata a diventare una squadra leggendaria, che accoglierà fra le sue fila la bella Artemisia, sorella di Diomede, il ricco signorino Hardwin e suo fratello gemello... Tante personalità che dovranno prima di tutto imparare a essere uniti per sopravvivere alle altre temibili squadre, come quella delle Shocking Lizards, e svelare il mistero del torneo di Calcio da strada.

Attività proposta: Laboratorio

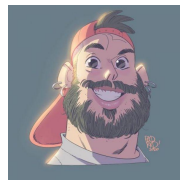
Un laboratorio di fumetto a cura di Loris De Marco per imparare a disegnare i personaggi della Banda del pallone e non solo.

TAG:
SPORT,
AMICIZIA,
INCLUSIONE

GLI AUTORI:



Enrico "Nebbio" Martini. Nato in provincia di Verona, è da anni attivo come scrittore e sceneggiatore. Ha fondato *Cyrano Comics*, uno dei più longevi gruppi di autoproduzione in Italia. Collabora con diverse realtà editoriali come Noise Press, Weird Comic, Shockdom, Reika Manga e Tunué. Scrive per la pubblicità e la narrativa, partecipando a diverse antologie di racconti.



Loris De Marco. Nasce a Milano, frequenta il Liceo Artistico U. Boccioni e successivamente la Scuola del Fumetto della stessa città. Collabora con diverse aziende per la realizzazione di illustrazioni, storyboard e concept. Esordisce nel mondo del fumetto disegnando delle storie brevi nell'autoproduzione (Cyrano), come colorista collabora con Greta Xella nelle storie realizzate per Renbooks, Effequ, e Attaccapanni Press. Appassionato di calligrafia, realizza logotipi e titoli per libri e giochi (*Karmapolis*, *Bocca a forma di cuore*, *Historia*).



Roba da mostri



Norbibaci, detto Norb, è un orco e il suo lavoro è spaventare i bambini. Con l'avvento degli smartphone, però, attirare la loro attenzione è sempre più difficile e i mostri come Norb rischiano di finire nel Dimenticatoio... Per salvarsi da questo destino, l'orco cerca un nuovo lavoro come amico immaginario. È così che conosce un bambino adottato che ha paura di essere abbandonato di nuovo. Ben presto Norb scoprirà che il vero lavoro di un amico immaginario è diverso da quello che si aspettava. Riuscirà l'orco a portare a termine il suo compito, nonostante le difficoltà?

Attività proposta: Laboratorio

Un laboratorio mostruoso per inventare il Mostro più spaventoso che esista, pescando tra gli ingredienti più terrificanti della tua immaginazione, con l'aiuto di Emiliano Pagani e Pluc, autori del graphic novel "Roba da mostri". Tentacoli, zanne, artigli, ali di pipistrello e bava colante sono messe a disposizione dagli autori.

TAG:
AMICIZIA,
INTEGRAZIONE,
FAMIGLIA



GLI AUTORI:

Emiliano Pagani lavora per la rivista Vernacoliere, mensile satirico livornese, a partire dal 1991. Ha scritto storie per Dylan Dog e pubblicato per Feltrinelli Comics il suo famoso personaggio Don Zauker, i cui graphic novel sono illustrati da Daniele Caluri (con cui ha collaborato anche alla serie Nirvana). Con Tunué ha pubblicato *Kraken* e *Stagione di caccia*, entrambi in collaborazione con Bruno Cannucciari, tradotti in diverse nazioni e di cui sono stati venduti i diritti di adattamento cinematografico. È lo sceneggiatore di *Roba da Mostri*.



Fabrizio "Pluc" Di Nicola autore poliedrico, spazia dal fumetto ai libri illustrati, fino all'insegnamento del fumetto ai ragazzi e alle vignette in televisione su Rai3. Ha pubblicato il graphic novel su *Bruce Springsteen - Spiriti nella Notte*, ma anche *Magnotta Wars*, *Il regista di film brutti che vinse il festival di Cannes*.



Paleo Stories - Ossa misteriose



Un gruppo di ragazzi appassionati di fossili e dinosauri sono alle prese col mistero di alcune ossa ritrovate all'uscita di una grotta impenetrabile. Tra complotti, azione e fughe da pericolosi dinosauri scopri tutti i segreti della paleontologia da come scavare un fossile a come fuggire da uno smilodonte infuriato!

La nuova serie a fumetti per ragazzi sulla paleontologia. Un progetto supportato dal programma di innovazione e ricerca Horizon 2020 dell'Unione Europea.

Attività proposta: Laboratorio

**TAG:
RISPETTO
DELL'AMBIENTE,
ATTIVISMO,
AMICIZIA**

Il Laboratorio Paleo Stories è un laboratorio di paleontologia e fumetto della durata di **circa 1 ora**.
Il laboratorio consiste in una prima parte dedicata agli attrezzi da paleontologo e la visione e osservazione di crani, ossa e mandibole. Successivamente si scopriranno i segreti per creare personaggi e storie intriganti.
L'ultima parte è dedicata al disegno e alle tecniche per riuscire a disegnare i vostri dinosauri o mammiferi preferiti.

GLI AUTORI:

Emanuele Apostoldis

Emanuele è uno sceneggiatore di origine greca. Esordisce nella sceneggiatura scrivendo per la collana Anno Domini di Mirko Perniola, per poi passare alle sceneggiature teatrali. Nel 2017 pubblica la graphic novel Sette giorni in Grecia (BeccoGiallo).

Elena Ghezze

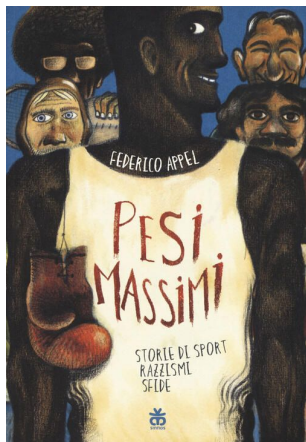
Elena è paleontologa presso l'università Ca' Foscari di Venezia. Ha ottenuto una Marie Skłodowska Curie nel 2018 per il progetto REFIND che le ha permesso di collaborare con ricercatori a livello internazionale e visitare collezioni e giacimenti in tutto il mondo.

Michela Peloso

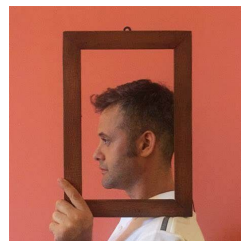
Michela è una disegnatrice di fumetti e illustratrice. Ha frequentato il corso triennale della Scuola del Fumetto di Verona e successivamente un corso presso la Scuola Internazionale d'Illustrazione a Sarmede. Nel 2022 ha realizzato l'illustrazione di copertina del libro Daniel Ghost e le anime erranti di Nicola Lucchi (Gribaudò).



Pesi massimi



Cassius Clay-Mohammed Ali appare all'improvviso nella camera di un ragazzo. È un fantasma? Forse, ma non vuole spaventare, solo raccontare storie, di sfide, medaglie e valori, e di grandi atleti protagonisti di imprese eccezionali, non solo nello sport: Jesse Owens, John Carlos, Tommie Smith, Carlos Caszely, Arthur Ashe, Gino Bartali, François Pienaar, Duke Kahanamoku, Cathy Freeman, Sócrates, Vlade Divac.



Federico Appel (Roma) è illustratore (Muschio di David Circi, Feltrinelli, Premio Strega Ragazzi 2017) e autore (Le memorie di Alessandro e Il sosia di Napoleone, Nuove Edizioni Romane). Ha realizzato per Sinnos anche il graphic novel La leggenda di Zumbi l'immortale con testo di Fabio Stassi.

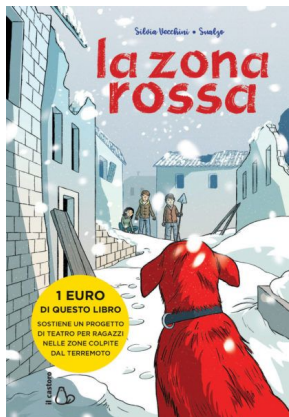


Attività proposta: laboratorio (4 classi necessarie)

Un incontro che affronta la scrittura per il fumetto. Che voce daresti ai personaggi se potessi ideare il tuo personale fumetto? E come si impara a scrivere una sceneggiatura suddivisa in vignette? Federico Appel metterà a disposizione sette storie di sportivi e sportive, sette tavole mute illustrate e inchiostrate da lui, per fare spazio al talento e alla creatività di ragazze e ragazzi. Sarà inoltre un incontro per raccontare le scelte, la nascita e l'evoluzione di un progetto editoriale dal punto di vista del redattore e dell'illustratore.

**TAG:
SPORT,
AMICIZIA,
COMPETIZIONE**

La zona rossa (S.Vecchini e Sualzo)



Matteo. Giulia. Federico. Tre ragazzi come tanti: la scuola, il calcio, i fumetti, il motorino, le famiglie che a volte sono felici e a volte no. Finché una notte cambia tutto: il terremoto arriva e si porta via le case, la sicurezza, il quotidiano. Ma quante sono le cose che cambiano? Quali sono quelle importanti, quelle che restano qualunque cosa accada? Matteo, Giulia e Federico lo capiscono a poco a poco. Nell'atmosfera sospesa del dopo terremoto, la vita continua e l'amicizia trova nuove sfide e si rafforza. Un seme fertile e tenace da cui ricominciare. Questo libro sostiene il *“Progetto La Zona Rossa”*, laboratorio di teatro per ragazzi a Montefortino, uno dei comuni colpiti dal terremoto del Centro Italia.

TAG:
AMICIZIA,
CAMBIAMENTO,
CORAGGIO

21 giorni alla fine del mondo (S.Vecchini e Sualzo)



Nel pieno dell'estate Lisa riceve una visita inaspettata. È Ale, l'amico inseparabile di quando era bambina. Sono passati quattro anni, ma basta poco per ritrovarsi uniti: il gioco interrotto allora – la costruzione di una zattera – è lì ad aspettarli. A poco a poco, però, Lisa si rende conto che per Ale non è più un gioco. Qualcosa è cambiato: c'è un grande segreto che mina la serenità del suo amico, qualcosa che riguarda la perdita improvvisa della mamma e la sua partenza burrascosa anni prima. Cos'è successo davvero quell'estate sul lago? Lisa ha 21 giorni per scoprirlo, 21 giorni prima che arrivi Ferragosto e Ale se ne vada di nuovo via per sempre. Fra lezioni di karate, incomprensioni, gesti inaspettati e ricordi sopiti, Lisa e Ale dovranno affrontare le loro paure più grandi per scoprire la verità e ritrovarsi cambiati, cresciuti e forse ancora più amici. Pronti a ripartire insieme.



Le parole possono tutto (S.Vecchini e Sualzo)



Sara non parla molto. Sono successe troppe cose: l'incidente, la separazione dei suoi, il litigio con la sua migliore amica. Qualcosa dentro di lei si è bloccato. Ma il destino mette sulla sua strada un maestro inatteso: l'anziano signor T, con le sue storie antiche e la fissazione per l'alfabeto ebraico, che Sara comincia a imparare. È solo un vecchio pazzo? Forse. Ma grazie a quelle lettere misteriose, una strana creatura entra nella vita di Sara. E con lei, a poco a poco, tornano le parole, quelle giuste per vivere tutto: l'amicizia, la famiglia e, forse, anche l'amore.



Attività proposta: Incontro-laboratorio a cura di Sualzo (a scelta fra i tre libri)

Dopo un primo momento di scambio dialogico in cui i ragazzi potranno fare domande, ascoltare curiosità sui titoli letti, Sualzo condurrà i ragazzi in un viaggio dietro le quinte del romanzo a fumetti, mostreranno le tappe per costruire una storia, come si crea una tavola disegnata, dove trovano ispirazione per creare i luoghi di svolgimento delle loro storie, un'ottima occasione per approfondire il linguaggio del fumetto anche attraverso l'ausilio di materiali e tavole inedite che saranno proiettati in aula.

**TAG:
AMICIZIA,
CAMBIAMENTO,
CORAGGIO**

GLI AUTORI DEI 3 LIBRI



Sualzo (Antonio Vincenti 1969) è autore e illustratore per le maggiori case editrici italiane. Si è laureato in antropologia culturale con una tesi sulla storica rivista di satira "il Male". Con il suo primo graphic novel *L'improvvisatore* (Rizzoli-Lizard) ha vinto il premio per la migliore sceneggiatura del Festi'BD di Moulines 2009 ed è stato tra i cinque finalisti del Premio Micheluzzi 2010. Insieme a Silvia Vecchini è autore di *Fiato sospeso* (Tunué) che ha vinto il premio Boscarato e il premio Orbil Balloon nel 2013 come miglior fumetto per bambini e ragazzi. Dal 2008 disegna serie a fumetti per il mensile *GBaby* (San Paolo). Nel 2013 ha pubblicato *Fermo* per Bao Publishing. Dal 2014, sempre per Bao Publishing disegna la serie a fumetti *Gaetano e Zolletta* (pubblicata anche in Francia). In questi anni si è occupato anche di formazione sul fumetto per studenti e insegnanti con seminari, workshop e convegni.

TAG:
AMICIZIA,
CAMBIAMENTO,
CORAGGIO



Silvia Vecchini è autrice e po
Ha pubblicato romanzi per bambini e ragazzi, raccolte di poesie, albi illustrati e graphic novel con alcune delle maggiori case editrici italiane. Fra le sue ultime pubblicazioni, la raccolta di poesie *Acerbo sarai tu* (Topipittori) e il romanzo in versi *Prima che sia notte* (Bompiani). *Le parole possono tutto* (Premio Laura Orvieto 2021, Premio Liber "Miglior Libro 2021", Premio Attilio Micheluzzi 2022 "Miglior sceneggiatura"), questi ultimi tre editi da Il Castoro e tutti tradotti all'estero. Progetta percorsi per le scuole, incontra bambini e ragazzi in biblioteca e nelle librerie per letture e laboratori di poesia.



Una storia oltre il limite



I LIMITI SONO SOLO NEGLI OCCHI DI CHI GUARDA.

La vita di Simona Atzori, artista, ballerina e scrittrice italiana nata senza gli arti superiori.

Un percorso eccezionale che l'ha portata a scoprire le sue potenzialità e insieme ad accettare i propri limiti.

Perché ognuno è diverso a modo suo, e non ci manca proprio niente per essere felici.

**Attività proposta: laboratorio
(necessarie 2 classi)**

Da contattare la libreria per i dettagli sul laboratorio.

**TAG:
CORAGGIO,
CREATIVITA',
TEMI SOCIALI**



GLI AUTORI

SIMONA ATZORI

Ballerina e pittrice nata senza le braccia, nel 2001 si è laureata in Arti visive presso la University of Western Ontario a London, in Canada. Il 17 febbraio 2012 si è esibita nella coreografia di apertura della quarta serata del Festival di Sanremo. Nel 2014 ha danzato in Sala Nervi in Vaticano per Papa Francesco. Nel 2017 lo spettacolo *Una stanza Viola* è stato portato in scena al Festival dei due mondi di Spoleto. Ha pubblicato *Cosa ti manca per essere felice?* (Mondadori, 2011), *Dopo di te* (Mondadori, 2014), *La strada nuova* (Giunti, 2018).



BEATRICE SACCHI

Illustratrice e arteterapeuta. Si è diplomata in Illustrazione e Animazione all'Istituto Europeo di Design di Milano. Nel 2021 è stata selezionata da Autori di Immagini per l'*Annual of Illustration*.



Tutti possono fare fumetti



Che cos'è il fumetto e perché si chiama così? Quali sono le regole fondamentali del disegno e quali sono gli strumenti utili per disegnare?

Come si fa a rendere un personaggio ben riconoscibile?

Come si suddivide una tavola e perché è necessario inchiostrarla?

Come si organizza la propria postazione di lavoro? Per rispondere a queste e a mille altre domande su vignette, balloon e lettering, Gud svela tutti i segreti che si nascondono dietro l'arte sequenziale ripercorrendone la storia, gli elementi fondamentali, le regole tecniche essenziali per mettersi a disegnare senza paura del foglio bianco.



Gud, nome d'arte di Daniele Bonomo. È il più importante autore italiano di graphic novel per ragazzi della scuola primaria. Capace di incantare centinaia di bambini in spettacolari e coinvolgenti laboratori, con *Timothy Top* ha scaldato i cuori di pubblico e librai ed è stato pubblicato anche negli Stati Uniti. Gud ha adattato in graphic novel l'opera teatrale di Dacia Maraini *La notte dei giocattoli* e pubblicato diversi altri titoli tutti con Tunué, tra cui *Jo e i tre cappottini*. È uno degli ideatori dell'"ARF!", il Festival del Fumetto di Roma

Attività proposta: laboratorio

Un laboratorio per capire come raccontare una storia a fumetti per imparare a padroneggiare regole, grammatica e terminologia di questo linguaggio. Con esercizi pratici di storytelling da poter replicare e riutilizzare.

TAG:
SCRITTURA
CREATIVA,
DISEGNO,
STORYTELLING



Come creare fumetti



Una guida che insegna ai ragazzi come creare storie (a fumetti), a raccontare, non semplicemente a disegnare. Uno strumento desiderato e atteso non solo dai giovani autori in erba, ma anche dai genitori e insegnanti per soddisfare il crescente interesse verso il linguaggio del fumetto. Gran parte del libro, infatti, è dedicata a esercizi pratici da poter svolgere a casa o in classe, individualmente o in gruppo. Ogni esercizio riporta il tempo di svolgimento, il materiale necessario e le istruzioni.



Gud, nome d'arte di Daniele Bonomo. E' il più importante autore italiano di graphic novel per ragazzi della scuola primaria. Capace di incantare centinaia di bambini in spettacolari e coinvolgenti laboratori, con *Timothy Top* ha scaldato i cuori di pubblico e librai ed è stato pubblicato anche negli Stati Uniti. Gud ha adattato in graphic novel l'opera teatrale di Dacia Maraini *La notte dei giocattoli* e pubblicato diversi altri titoli tutti con Tunué, tra cui *Jo e i tre cappottini*. È uno degli ideatori dell'"ARF!", il Festival del Fumetto di Roma

Attività proposta: laboratorio

Un laboratorio per capire come raccontare una storia a fumetti per imparare a padroneggiare regole, grammatica e terminologia di questo linguaggio. Con esercizi pratici di storytelling da poter replicare e riutilizzare.

TAG:
SCRITTURA
CREATIVA,
DISEGNO,
STORYTELLING

Per sempre



Cosa è questo amore di cui tutti parlano? Mentre i suoi genitori dormono nel villaggio turistico dove sono andati a trascorrere le vacanze, che Viola incontra un ragazzo del posto. In poco tempo tra i due scatta la scintilla dell'amore. Gli incontri tra Viola e Ireneo sono considerati sbagliati dai genitori di lei, al punto di censurarli e punirla, e lo sarebbero probabilmente anche dalle sue amiche, se solo lo sapessero... Cosa è veramente sbagliato per giovani e adulti? Cosa può essere considerato un errore? Dagli autori vincitori del Premio Andersen un graphic novel al femminile sull'accettazione del proprio corpo e della diversità.

Attività proposta:
Incontro con autori

TAG:
ADOLESCENZA,
EDUCAZIONE,
AMORE

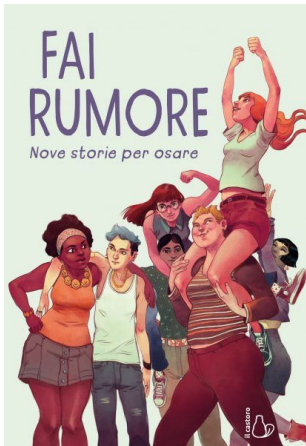


GLI AUTORI. Assia Petricelli è nata e vive a Napoli. Ha realizzato documentari storici, prodotti editoriali e audiovisivi didattici in collaborazione con Rai, Ministero dei beni e delle attività culturali e altri soggetti pubblici e privati, occupandosi in particolare di storia contemporanea, arte e archeologia, questioni di genere. Ha scritto sceneggiature di fumetti per *il manifesto*, *Animals*, *Jacobin*. *Cattive ragazze*, il suo primo graphic novel,, ha vinto il Premio Andersen nel 2014.

Sergio Riccardi è nato a Napoli nel 1981. Dopo esperienze come scenografo per il cinema e la televisione si dedica al fumetto, all'illustrazione e all'animazione. Con Assia Petricelli è autore di *Cattive ragazze*, che ha vinto il premio Andersen 2014. Ha illustrato inoltre *Salvo* e *le mafie*, scritto da Riccardo Guido, che ha vinto il Premio Siani 2014 nella sezione Fumetto. Insegna Tecniche di animazione digitale presso lo IED Roma, lo IUDAV e altre istituzioni.



Fai rumore



Elisa, Sabrina, Rosa, Lara, Laura, Ele, Camilla... siamo noi. Le loro storie ci toccano nel profondo perché sono accadute e accadono anche a noi, alle nostre sorelle, amiche, vicine. A volte nemmeno ce ne rendiamo conto, minimizziamo, non abbiamo gli strumenti per comprendere, reagire, parlarne ad alta voce. Ed è proprio per questo che nasce questo libro: per rompere il silenzio e riempirlo nelle nostre storie e delle nostre parole, per far sì che situazioni così non capitino mai più.

Grandi nomi del fumetto italiano riuniti in un'antologia unica e potente per dire basta alla violenza di genere.

LE FIRME: Anna Cercignano – Un viso da bambino; Eleonora Antonioni – Sabrina; Maurizia Rubino – Scrivimi quando arrivi; Francesca Torre, La Tram – Due di una; Lucia Biagi – La cosa giusta; Vega Guerrieri, Caterina Ferrante – La felpa gialla; Laura Guglielmo – Con cura; Davide Costa, Elisa 2B – Sotto pressione; Carmen Guasco, Marta Macolino, Alessia De Sio – Ascoltami.



TAG:
TEMA SOCIALE,
CORAGGIO,
RISCATTO

Attività proposta: laboratorio

L'incontro sarà intenso e carico di significato le autrici saranno disponibili a rispondere a domande e dialogare con i ragazzi, ma ci sarà anche un momento pratico laboratoriale in cui partendo da una tavola a fumetti sarà chiesto ai ragazzi lavorando in gruppo o singolarmente di esprimere un messaggio contro la violenza di genere.

L'invasione degli extraterreni

GLI AUTORI: RENALD HYSI, ELENA RAPA



Ci sono un albanese, un terrone e un non-italiano e si chiamano tutti Renald, perché sono in realtà la stessa persona, approdata nello Stivale viaggiando su un'astronave che non ha nulla di cosmico ed è infatti solo una nave, dove si stava pure molto stretti.

Tramite l'armatura ironica dell'extraterrene, la voce di Renald ci accompagna nel ripercorrere l'esperienza dell'anarchia albanese degli anni '90 e la sua vita rocambolesca in Italia, dove si sovrappongono episodi di razzismo e solidarietà, il bombardamento mediatico xenofobo e l'impossibilità di uscire dal labirinto burocratico italiano che ancora lo tiene prigioniero senza cittadinanza.

Una storia agrodolce che illumina il momento in cui l'Italia si è accorta di non essere più un paese di emigranti ma un paese di arrivo.

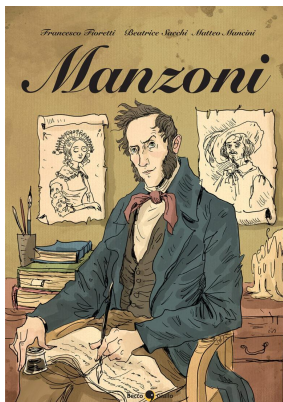
Attività proposta: laboratorio (necessarie 3 classi)

Partendo dall'esperienza autobiografica di Renald il laboratorio toccherà i temi dell'immigrazione, della storia dell'Albania e dei suoi continui incroci con la storia italiana. Tramite il linguaggio del fumetto la classe potrà confrontarsi sul tema del razzismo e produrre storie che partono dal loro vissuto personale.

TAG:
TEMI SOCIALI,
INCLUSIONE,
AMICIZIA



Alessandro Manzoni - biografia a fumetti



Presso la stamperia di via San Pietro All'Orto di Milano, i lavori tipografici procedono febbrili, alla presenza dell'autore stesso dell'opera: Alessandro Manzoni. Il padre del romanzo storico italiano ha deciso di ripubblicare il suo più grande successo, i Promessi Sposi, in un'edizione illustrata, impegnandosi in prima persona come editore e seguendo tutte le fasi di lavorazione minuziosamente. La missione appare a chiunque improba, soprattutto a livello economico, ma il Manzoni è convinto dell'efficacia della commistione tra immagine e testo e procede spedito, fino a pubblicare l'edizione oggi conosciuta come Quarantana.

"I Promessi Sposi è un libro pericoloso, i contadini vi fanno una figura migliore dei nobili."

Attività proposta: Laboratorio (necessarie 2 classi)

Breve prima parte teorica dedicata alla figura di Alessandro Manzoni e alla realizzazione dell'edizione illustrata dei Promessi Sposi. Seconda parte rivolta al lavoro sul linguaggio del fumetto, i suoi elementi fondamentali (le vignette, i balloon...) e al lavoro con i ragazzi che disegneranno una delle tavole del libro mettendosi in gioco in prima persona.

GLI AUTORI:

Francesco Fioretti

Nato a Lanciano, in Abruzzo, nel 1960, da madre siciliana e padre pugliese d'origine toscana. Dopo gli studi universitari a Firenze, ha conseguito il dottorato di ricerca a Eichstätt, in Germania. Ha insegnato in Lombardia e nelle Marche. Dantista e scrittore, ha esordito nella narrativa con Il libro segreto di Dante, che ha scalato le classifiche italiane con oltre 200.000 copie vendute, seguito poi dal quadro segreto di Caravaggio, La profezia perduta di Dante e La selva oscura.

Beatrice Sacchi

Illustratrice e arteterapeuta. Si è diplomata in Illustrazione e Animazione all'Istituto Europeo di Design di Milano. Nel 2021 è stata selezionata da Autori di Immagini per l'Annual of Illustration. Nel 2022 ha pubblicato Simona Atzori. Una storia oltre il limite per BeccoGiallo.

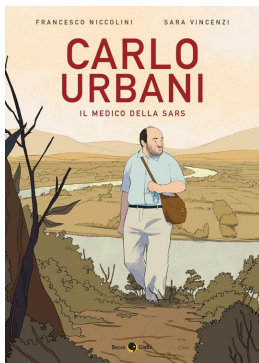
Matteo Mancini

Illustratore e fumettista. Attivo dal 2017, realizza locandine per eventi, copertine e illustrazioni per varie realtà indipendenti. Sempre nel 2017 è autore di una mostra in occasione del cinquantenario della Riforma Protestante e successivamente di una storia a fumetti per un progetto di rafforzamento ospedaliero in Costa D'avorio.



TAG:
BIOGRAFIA,
ROMANZO STORICO

Carlo Urbani, il medico della Sars



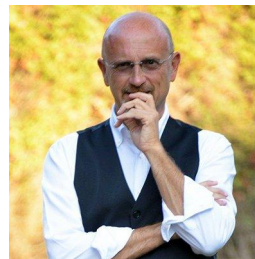
Tossire in un luogo pubblico era considerato normale fino al 2020.

Lo era nel 2003, quando una serie di colpi di tosse collega Guangzhou, in Cina, a Hong Kong e poi ad Hanoi, in Vietnam, dove un uomo d'affari viene ricoverato tra la notte del 25 e 26 febbraio con una diagnosi di polmonite.

Il paziente non reagisce alle cure e l'ospedale decide di contattare Carlo Urbani.

Ma chi è Carlo Urbani?

Si tratta del coordinatore dell'Organizzazione Mondiale della Sanità per l'Estremo Oriente, ma è anche un infettivologo che ha girato il mondo, un padre e un marito, ex presidente della sezione italiana di Medici Senza Frontiere e soprattutto è un medico che non ce la fa a stare dietro una scrivania se qualcuno sta male.



Francesco Niccolini

È autore di testi teatrali per alcuni dei più importanti autori italiani, tra cui Marco Paolino, Alessio Boni, Enzo Vetrano e Stefano Randisi. Tra i suoi spettacoli più fortunati si ricordano La grande foresta che ha ispirato il suo romanzo Il lupo e la farfalla (Mondadori 2019), e Zanna Bianca, della natura selvaggia, entrambi scritti insieme a Luigi D'Elia. È anche sceneggiatore di graphic novel e di racconti per la radio.



Attività proposta: incontro con lo sceneggiatore

**TAG:
TEMI SOCIALI,
SOLIDARIETA'**

I morti non prendono l'ascensore



In che stato troviamo i nostri ricordi? Alcuni sono solidi e si fanno archiviare docili nei loro cassette, senza farci male. Altri somigliano più a un'alluvione, distruggono le porte che non riescono a superare.



Icaro Tuttle è nata a Milano ed è cresciuta a Genova. È un'artista apprezzata e seguita nel web per lo stile vivido e coloratissimo delle sue illustrazioni.

E noi dobbiamo prepararci nel modo migliore possibile, per non essere spazzati via.

Attività proposta: laboratorio

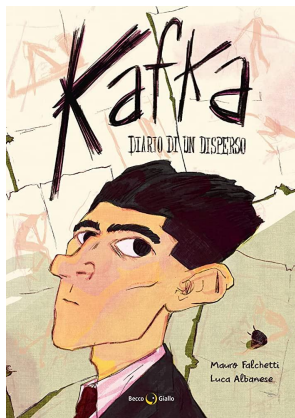
I partecipanti dovranno seguire gli spunti dell'autrice e disegnare utilizzando solo tre colori, per condividere degli aspetti personali come "due cose che ti fanno paura" o realizzare un "autoritratto come protagonista di una fiaba". Esponendo i propri lavori e i propri pensieri il laboratorio diventa un momento di condivisione e confronto sulle proprie emozioni e su come poterle affrontare e gestire.

TAG:
PAURE, CRESCITA,
RICORDI, EMOZIONI



Kafka diario di un disperso

GLI AUTORI: MAURO FALCHETTI e LUCA ALBANESE



Eccolo, Franz.

Franz dal volto fanciullo, un giunco fasciato in abiti turchini. Franz il sorridente, il nevristenico, il ritardatario, il buon amico. Franz digiunatore, ipocondriaco e nemico della medicina. Franz l'ossessivo che mastica 100 volte il boccone. Franz, sognatore e colpevole.

Il masochista, l'ignavo perfezionista atterrito dalla completezza. Franz il mutaforma e i suoi Doppi, disallineato e isolato, passivo e parassita. Franz, eterno e sadico fidanzato. Franz: l'angelo e il vampiro che, tra quattro mura, cerca l'Indistruttibile nella notte.

Kafka. Kafka il leguleio, costruttore di mondi-macchine, Kafka il golem creato da un padre padrone, Kafka l'ebreo.

Franz Kafka, l'osservatore, che scrive di notte per comprendere come facciamo gli altri a vivere i loro giorni..

Attività proposta: laboratorio (necessarie 2 classi)

Il fascino delle opere di Kafka permane ancora oggi, così come la curiosità riguardo la sua figura, era Asperger? Sappiamo qualcosa di questa sindrome? Utilizzando il fumetto si parlerà dell'epoca storica in cui ha vissuto Kafka cercando di ricostruirne un ritratto psicologico e letterario che riesca a risolvere il rebus di "quello strano congegno dal nome Franz Kafka", si svelerà il dietro le quinte del fumetto, come si arriva dall'idea alla sceneggiatura, al disegno e poi al volume, la parte pratica dell'incontro permetterà ai ragazzi di partire da pagine di sceneggiatura e abbozzare una tavola, decodificando il linguaggio del fumetto. con Mauro Falchetti (sceneggiatore e psicoterapeuta), Luca Albanese

**TAG:
STORYTELLING,
NARRAZIONE,
SCRITTURA**

Tutte le cose che non posso dirti



Mi sono sempre sentita un po' sola nel mondo, diversa. Sentivo delle cose che pensavo nessuno sentisse e a 17 anni provai a raccontarle per la prima volta. Quando postai la mia prima vignetta speravo sarebbe piaciuta, ma non pensavo sarebbe stata capita. Era un pensiero che non mi sfiorava, davo per scontato che sarebbe rimasta una cosa solo mia. D'altronde sono strana, sola, diversa. Poi è arrivato il primo commento: "Mi ci rivedo tantissimo!". E all'improvviso non ero più sola.



Caterina

Illustratrice e fumettista originaria di Abbiategrasso (Milano), conosciuta con il nome d'arte Cheit.jpg (pagina Instagram seguita da più di 200.000 persone) presenta il suo secondo volume dopo "Io, i miei mostri e me"

Costa



Attività proposta: laboratorio di disegno

Nel laboratorio "come ti vedi, come ti vedo" i partecipanti dovranno realizzare due ritratti sulle due facciate di uno stesso foglio. Su di una disegneranno come si sentono all'esterno e sull'altra come si sentono dentro, realizzando dunque un'analisi introspettiva e un momento di condivisione

**TAG:
AMORE, CRESCITA,
IDENTITA'**



PROPOSTE SUL FUMETTO per insegnanti



FUMETTI E GRAPHIC NOVEL A SCUOLA, COME E PERCHÈ SCEGLIERLI

SOTTO GLI AUSPICI:



Come e perché proporre a scuola il fumetto?

Evidenziando le peculiarità della nona arte proveremo a sfatare luoghi comuni che la ingabbiano e a volte distanziano dai banchi di scuola.

Con tre invitati d'eccezione affronteremo tutti gli aspetti che rendono necessaria ed attuale la scelta di storie a fumetti in classe.

Incontro/dialogo con **Sussanna Mattiangeli**, **Emanuele di Giorgi**, editore Tunué e **Cristina Caponeri** referente progetto scuola per Il Castoro, modera l'incontro libreria PensieRiBelli Lucca.

-Incontro rivolto ad insegnanti, genitori, educatori, bibliotecari e chiunque sia interessato al mondo del fumetto per bambini.

OSPITE **SUSANNA MATTIANGELI**

Autrice e Children's laureate 2022-2024



Susanna Mattiangeli è nata a Roma nel 1971. Ha studiato storia dell'arte, ha lavorato per il teatro. Si occupa di progetti per l'infanzia, laboratori di disegno, e tecniche narrative, collaborando con scuole, biblioteche e librerie. Ha pubblicato con molte case editrici italiane e nel 2018 è stata finalista al Premio Strega Ragazze e Ragazzi con *I numeri felici* (Vànvare Edizioni) e ha vinto il Premio Andersen 2018 come "Miglior Scrittrice". Nel 2021 è stata scelta come Children's Laureate italiana per il biennio 2022-2024. Per Il Castoro ha pubblicato gli albi *Come funziona la maestra* e *Avete visto Anna?* – entrambi illustrati da Chiara Carrer –, *Uno come Antonio* (illustrato da Mariachiara Di Giorgio), la serie di *Matita HB*, illustrata da Rita Petruccioli, e *Case rosse*, graphic novel per bambini pubblicato per la prima volta a puntate su *Internazionale Kids*, e disegnato da Rita Petruccioli.



CAPIRE IL FUMETTO

Corso di formazione per Insegnanti della Scuola Secondaria

a cura di Daniele Caluri

SCHEDA INFORMATIVA DEL CORSO

Nonostante lo sdoganamento del fumetto come forma espressiva anche in ambienti accademici, persiste una barriera comunicativa e di comprensione sul suo funzionamento e su come, l'oggetto in complessivo, possa instaurare un dialogo coi suoi lettori, in particolare con ragazze e ragazzi.

Infatti un fumetto si avvale quasi sempre di un **doppio** canale comunicativo – uno grafico e uno testuale – che agiscono **di concerto** e in modo **complementare**, generando così un linguaggio a sé, originale e con caratteristiche precipue. Quindi, come qualsiasi altro linguaggio, può essere usato per realizzare opere con pochissime pretese, così come raccontare storie complesse e stratificate. E può **coinvolgere** ed **emozionare** quanto **far riflettere**, favorire **nuove scoperte** o sollecitare **curiosità**.

Durante questo modulo verranno illustrati i meccanismi del medium fumetto, con particolare riferimento alle potenzialità, oggi poco decodificate, offerte dalla grafica e dal linguaggio visivo. Una speciale attenzione verrà poi posta rispetto alla fruizione che gli insegnanti possono favorire nelle giovani generazioni e alle occasioni che possono nascere anche sul piano educativo e formativo.

CARATTERISTICHE

Modalità: IN PRESENZA, gratuito

Apertura del corso: Ottobre 2023
(da definire in accordo con gli iscritti)

Durata e moduli: 6 ore complessive.
Previsti 3 incontri da 2 ore ciascuno.

Numero massimo di partecipanti: 20

Calendario delle lezioni: da definire

COME PARTECIPARE

Iscrizione tramite modulo online,
scorrere in basso:
<https://bit.ly/45dveZd>

Aree di competenza del corso:

- letteratura
- storia dell'arte e arti visive
- civica

OBIETTIVI DEL CORSO

Comprendere le potenzialità offerte dal fumetto nella didattica e potenziare la comprensione della capacità di lettura delle immagini verso una maggiore consapevolezza di uso del fumetto e di dialogo attraverso esso, con ragazzi e ragazze.

Il formatore del corso
**DANIELE
CALURI**



Nato a Livorno nel 1971, dal 2008 è docente di disegno e storia dell'arte presso il liceo scientifico F. Enriques di Livorno. È anche autore di fumetti da anni, durante i quali ha collaborato con Feltrinelli, Bonelli, Glénat, Panini, Il Vernacoliere, Il Male di Vauro e Vincino. Come autore unico ha creato le serie di Fava di Lesso, Nedo, Luana la Bebisitter; in collaborazione con Emiliano Paganì ai testi ha creato le serie di Don Zauker e Nirvana. È inoltre disegnatore per Martin Mystère e Dylan Dog.



GRAZIE!

Lucca Crea Srl

Corso Garibaldi, 53 - 55100 Lucca
scuole@luccacomicsandgames.com