CAPITOLO CONCATTEDRALE

PROPOSTA DI LABORATORIO DIDATTICO PER SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO E ULTIME DUE CLASSI DELLA SCUOLA PRIMARIA

Riquadro dopo riquadro

Dai polittici di San Giacomo al fumetto: narrare per immagini

Destinatari	Scolaresche della scuola secondaria di primo grado
Durata	90 minuti
Numero di partecipanti	Massimo 25 ragazzi/e
Costo del laboratorio	€ 7 a ragazzo
Luogo	Museo Capitolare di Atri – spazi espositivi e sala laboratorio

Chi conduce il laboratorio:

Sara Settepanella è laureata in Antropologia culturale e ha conseguito un dottorato di ricerca in Storia delle donne e dell'identità di genere presso l'Università degli Studi di Napoli L'Orientale. Amante del teatro, ha lavorato come attrice in compagnie di rilievo nazionale e condotto laboratori di teatro per bambini nelle scuole. È lettrice volontaria di Nati per Leggere. Lavora come docente di Lettere nelle scuole secondarie di primo grado.

Finalità del laboratorio :

Il laboratorio propone un dialogo inedito tra il patrimonio medievale del Museo Capitolare e il linguaggio contemporaneo del fumetto. Partendo dall'osservazione dei polittici di San Giacomo, i ragazzi e le ragazze scopriranno come la narrazione per immagini in sequenza — oggi associata ai comics e al graphic novel — abbia radici profonde nell'arte sacra medievale: pannelli affiancati, gesti codificati, scene che si leggono come pagine.

Il laboratorio persegue i seguenti obiettivi:

- sviluppare la capacità di osservazione attiva e di lettura delle immagini;

- far conoscere la struttura e il linguaggio visivo dei polittici medievali;

- introdurre gli elementi fondamentali del linguaggio del fumetto (tavola, vignetta, sequenza, nuvoletta, onomatopea);

- stimolare la creatività attraverso la produzione di una tavola originale;

- promuovere il senso di appartenenza e curiosità verso il patrimonio culturale locale.

Descrizione del laboratorio

Il punto di partenza è l'osservazione diretta dei polittici di San Giacomo conservati nel Museo Capitolare di Atri. I polittici medievali, con la loro struttura a pannelli giustapposti e la narrazione per scene, offrono un ponte naturale verso il fumetto: come in una tavola a vignette, ogni riquadro racconta un momento, un gesto, uno sguardo. I personaggi medievali comunicano emozioni e azioni attraverso posture e attributi iconografici — un vocabolario visivo non così diverso da quello del fumetto moderno.

Dopo la visita guidata agli spazi del museo, i ragazzi e le ragazze lavorano in sala laboratorio per produrre una tavola di fumetto originale ispirata a una scena del polittico. Scelgono un episodio, lo reinterpretano, aggiungono dialoghi, pensieri, suoni — trasformando l'immagine sacra medievale in narrazione contemporanea.

Fasi del laboratorio:

Fase 1	**Introduzione al linguaggio del fumetto (circa 20 minuti)** Il conduttore introduce i fondamenti del linguaggio fumettistico: la tavola, la vignetta, la sequenza narrativa, la nuvoletta del dialogo e del pensiero, l'onomatopea, il lettering. Si mostrano esempi di fumetti celebri e si ragiona insieme su come il fumetto racconta storie attraverso immagini in sequenza.
Fase 2	**Osservazione guidata dei polittici nel museo (circa 25–30 minuti)** I ragazzi e le ragazze osservano i polittici di San Giacomo. L'osservazione è orientata su due livelli: la struttura compositiva (quanti pannelli, come si leggono, qual è la sequenza narrativa) e il linguaggio visivo dei personaggi (gesti, espressioni, posture, attributi). Il conduttore guida il gruppo a riconoscere analogie con il fumetto: i pannelli come vignette, i cartigli come nuvolette, i gesti come "acting".
Fase 3	**Caccia agli elementi (circa 15 minuti)** Ancora nel museo, i partecipanti cercano e annotano sulla scheda-guida elementi specifici: un gesto eloquente, un'espressione intensa, una scena con più personaggi in relazione, un dettaglio che racconta qualcosa. Questi appunti visivi diventeranno la base per la tavola finale.
Fase 4	**Produzione della tavola a fumetti (circa 35–40 minuti)** In sala laboratorio, ogni partecipante realizza una tavola di fumetto originale ispirata a una scena del polittico. Su carta da fumetto preformattata con griglia di vignette, disegnano la sequenza scelta, aggiungono dialoghi e pensieri nelle nuvolette, inseriscono eventuali onomatopee. Il tratto è libero: matite, pennarelli sono a disposizione. Non è richiesto un disegno "bello" — conta la capacità di raccontare una storia per immagini.

Fase 5	**Restituzione finale (circa 10 minuti)** Ogni ragazzo/a presenta brevemente la propria tavola al gruppo: cosa ha scelto di raccontare, perché, come ha trasformato l'immagine medievale. Momento di confronto collettivo e di valorizzazione del lavoro svolto.

Materiale occorrente messo a disposizione dall'organizzazione

Per ogni partecipante verranno predisposti i seguenti materiali:

carta da fumetto preformattata con griglia di vignette (almeno 2 fogli per ragazzo/a);

matite grafite (per lo schizzo iniziale);

pennarelli a punta fine, colori assortiti;

pennarelli a china / liner (per la pulizia del tratto).

Note operative

Il laboratorio è pensato per ragazzi e ragazze della **scuola secondaria di primo grado** ed eventualmente per le **ultime due classi della scuola primaria**. La familiarità di questa fascia d'età con il linguaggio visivo dei fumetti, dei manga e del graphic novel rende il ponte con l'arte medievale particolarmente efficace e motivante.

La tavola finale non richiede competenze artistiche: il focus è sulla narrazione visiva, non sulla perfezione del disegno. Questo abbassa la soglia d'ingresso e rende il laboratorio inclusivo per tutti i livelli.