

BIBLIOGRAFIA DEL TERZO CAPITOLO

Quelli che seguono sono i titoli e gli autori che sono stati di riferimento, diretto o indiretto, per la stesura del capitolo e che si consigliano a chi voglia approfondire gli argomenti trattati in relazione al fumetto e al mondo mediale in cui si inserisce.

Sul linguaggio del fumetto: il riferimento principale è all'opera di Scott McCloud, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, BaoPublishing, Milano 2018. Il volume raccoglie e traduce in italiano tre famosi saggi scritti e disegnati da Scott McCloud, uno dei massimi studiosi di fumetto: *Capire il fumetto*, 1993, *Reinventare il fumetto*, 2000, *Fare fumetto*, 2006. L'originalità del testo sta nel fatto che il linguaggio fumettistico è interamente presentato attraverso l'uso del fumetto.

Altri testi che guidano nella lettura semiotica del fumetto si devono a Daniele Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano 1991, e il più recente *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma 2017.

Sull'educazione mediale: i riferimenti principali sono costituiti da testi che raccolgono gli studi di alcuni docenti dell'Università di Padova che si sono occupati dell'argomento. In particolare si segnalano: Luciano Galliani, *Educazione ai linguaggi audiovisivi*, SEI, Torino 1988; Laura Messina (a cura di), *Andar per segni*, Cleup, Padova 2004; Laura Messina (a cura di), *Accompagnarsi nei media*, Pensa MultiMedia, Lecce 2007.

Sull'integrazione delle tecnologie nei processi di insegnamento vedasi anche Laura Messina, Marina De Rossi, *Tecnologie, formazione e didattica*, Carocci, Roma 2015. Nel testo è contenuto anche il ri-

ferimento al contributo di J. Harris & M. Hofer, “Instructional planning activity types as vehicles for curriculum-based TPACK development”, in C.D. Maddux (Ed.), *Research highlights in technology and teacher education 2009*, Chesapeake, VA: Society for Information Technology in Teacher Education, 2009.

Sulla didattica del fumetto: le proposte editoriali presentate nel corso degli anni sono rivolte a sottolineare il valore educativo del fumetto e a presentare proposte operative per il suo utilizzo in classe. Si segnalano di Simona Tirocchi e Giovanni Prattichizzo, *Nuvole parlanti. Insegnare con il fumetto*, Carocci, Roma 2005 e Ferruccio Bianchi e Patrizia Farello, *Lavorare sul fumetto. Unità didattiche e schede operative*, Erickson, Trento 2016. Una prospettiva fortemente connotata sul piano pedagogico è quella di Gianna Marrone in *Il fumetto tra pedagogia e racconto*, Tunué, Latina 2005.

Sempre molto ricco di spunti è il testo, con lo schedario collegato, di Umberto Muffato, “Il fumetto nella scuola. Libro guida e schede operative”, in Luciano Galliani (a cura di), *Pacchetto multimediale di educazione ai linguaggi audiovisivi*, TE.COM., Ferrara 1991. La pubblicazione è reperibile esclusivamente nelle biblioteche.

Stimoli interessanti per l’ideazione delle storie, anche a fumetti, sono contenuti nel testo *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1973, in cui Gianni Rodari indaga sui meccanismi dell’invenzione fantastica e propone svariate tecniche utili allo scopo.

Per la costruzione della rubrica di valutazione del fumetto, inserita nelle schede online, si è fatto riferimento alle rubriche di prestazione proposte da Mario Castoldi in *Valutare e certificare le competenze*, Carocci, Roma 2016.

Sulla realizzazione dei fumetti: tra le diverse opere si segnalano: di Stefano Santarelli, *Raccontare a fumetti. Il linguaggio dei comics dall’idea al disegno*, Dino Audino editore, Roma 2017, un agile manuale che analizza tutte le fasi di realizzazione di un fumetto fornendo soluzioni e consigli; di Sergio Badino, *Professione sceneggiatore. Dritte, trucchi e segreti del mestiere*, Tunué, Latina

2007, che approfondisce le fasi di ideazione e stesura della sceneggiatura; di Marco Feo, *Il fumetto digitale: dalla computergrafica ai mobile comics*, Tunué, Latina 2013, che, nella prospettiva del manuale, offre a professionisti e appassionati una guida alla realizzazione di fumetti attraverso l'uso di tecnologie digitali.

Sulla storia del fumetto: si segnalano l'opera di Luca Raffaelli, *Il fumetto*, il Saggiatore, Milano 1997, che ripercorre la storia centenaria del fumetto, e il saggio di Daniele Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma 2014, in cui si traccia l'evoluzione di un linguaggio raffinato e complesso. Discusso, ma comunque utile è anche il testo di Franco Restaino, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, UTET, Torino 2004.

Una lettura del fumetto all'interno del sistema di comunicazione di massa è quella che propone Umberto Eco. Con *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964, contribuisce fortemente a dare al fumetto dignità culturale.