

SCHEDA PER IL DOCENTE

Echos Edizioni

Per informazioni contattare: +39 338.2074923

mail: samanta.zulle@echosgroup.it



Autrice:

Manuela Furnari,
scrittrice e docente

www.manuelafurnari.it

contatti@manuelafurnari.it



Libri già pubblicati:

- Coautrice del volume *Guida di Asti. Un percorso tra arte storia e folklore*, GS Editrice, 2000

- *Paolo Conte. Prima la musica*, Il Saggiatore, 2009

- *Quando correva il Novecento. Uno studio su Razmataz con Paolo Conte in Razmataz*, Paolo Conte, Feltrinelli, 2019

- *Surviving Odissea. Storia di un'estate straordinaria*, Echos Edizioni, 2023

- Atti del Seminario di Studi "*Transiti letterari nella poesia per musica di Paolo Conte*", a cura di Marcello Verdenelli, Manuela Furnari e Ilaria Tufano, Università di Urbino, in corso di pubblicazione.

LIBRO:

Surviving Odissea.

Storia di un'estate straordinaria.

Manuela Furnari

Illustrazioni di Gregorio Furnari

pp.147

Echos Edizioni



- A chi si rivolge? Come è nata l'idea di questo libro?

Il libro si rivolge ai ragazzi di 10-14 anni; nello specifico, agli alunni della classi prime e seconde della secondaria di primo grado. Il libro nasce ed è stato scritto "pensando" ai ragazzi, ma, nello stesso tempo, è "pensato" guardando anche il punto di vista di insegnanti e genitori che per le tematiche affrontate, l'attenzione al lessico, i giochi per imparare attraverso il piacere dell'apprendimento, possono consigliarlo con fiducia ai giovani lettori.

- **Tematiche:** scuola, amicizia, imparare ad accettarsi nella diversità e a superare le difficoltà, bullismo e cyberbullismo, uso corretto dei social nonostante le "dolci" tentazioni che il mare "on line" offre, avventura e mitologia.

- Breve descrizione dell'opera

Surviving Odissea. Storia di un'estate straordinaria intreccia due storie.

La prima è quella di Jack, Zac, Alice: i colpi di scena e gli episodi di vita scolastica diventano per i tre protagonisti un modo per confrontarsi, superare le proprie insicurezze e crescere. Una storia vicina alla quotidianità dei ragazzi di oggi, che affronta diverse tematiche tra cui, ad esempio, il fenomeno del bullismo e cyberbullismo o valori fondamentali quali il sentimento dell'amicizia.

La seconda è la storia di tutte le storie, l'*Odissea*: la storia di Jack, Zac e Alice diventa così anche un salto indietro nel tempo, alla scoperta del più famoso viaggio della letteratura di tutti i tempi.

Completano il libro una serie di giochi, sfide, rebus che non sono parte a sé, ma costituiscono parte integrante della storia, permettendo ai giovani lettori di essere protagonisti attivi e non passivi della narrazione. Tutte le illustrazioni presenti nel libro sono originali.

- Qualcosa di più sulla trama

Elaborato un piano per non farsi scoprire dai loro genitori e convinti che anche se avessero preso 4 in tutte le materie, sarebbero stati promossi lo stesso, Zac e Jack trascorrono le loro giornate alla play, e Alice sui social. Tutto procede come previsto, ma all'ultimo il Ministero decide che chi fosse stato promosso con gravi insufficienze, avrebbe dovuto recuperare. Ed è per questo che sotto il sole cocente d'agosto Jack, Zac e Alice si ritrovano per un lungo sentiero senza sapere esattamente dove li avrebbe condotti. All'improvviso, eccola: non una scuola moderna, un edificio magari squadrato con grandi finestroni rettangolari, brulicante del vociare di ragazzi; ma una villa misteriosa, dal sapore ottocentesco; sulla porta una maschera d'oro di un uomo con i baffi e la barba e, a lato, una targa di marmo deteriorata dal tempo su cui si riesce ancora a leggere il nome scolpito: Heinrich Schliemann. Un tipo strano, magro, con gli occhiali rotondi e gli occhi piccoli, che appare silenziosamente e svanisce nel nulla, svela ai ragazzi il motivo per cui sono nella villa: dovranno leggere un libro antichissimo e, come l'eroe protagonista di questa storia scritta tremila anni fa, solo se supereranno una serie di prove potranno ritornare a casa. Non sarà un'impresa facile, dovranno risolvere rebus, enigmi, affrontare creature mostruose e giganti mangiatori di uomini, resistere a sirene incantatrici, ma -è scritto in un biglietto lasciato accanto al libro- "*non saranno soli... Il lungo e affascinante viaggio ha inizio*".

- Qualcosa di più sull'impaginazione e sui giochi

Particolare attenzione è stata posta all'impaginazione, in modo da rendere il libro piacevolmente fruibile: la storia dei ragazzi e le avventure di Ulisse dell'*Odissea* si intrecciano per tutto il libro, coinvolgendo i lettori nel ritmo serrato della doppia narrazione; nello stesso tempo, però, l'uso di font diversi (un carattere più chiaro per la storia dei ragazzi, un carattere più marcato per la storia dell'*Odissea*) consentono di individuare immediatamente, anche a livello grafico (e quindi anche "visivamente"), il piano della narrazione. Questo si rivela molto utile sia durante la lettura sia didatticamente in quanto si può passare da un piano all'altro della narrazione o fare riferimento solo alla storia dell'*Odissea* con estrema facilità.

I capitoli riguardanti l'*Odissea* (i "libri") sono numerati con le lettere minuscole dell'alfabeto greco secondo la suddivisione risalente ai filologi alessandrini. Le lettere dell'alfabeto greco vengono riprese all'interno di testi da decifrare e alla fine del libro in due tavole appositamente disegnate per potere imparare a scrivere il proprio nome in greco.

Testi da decifrare, rebus, anagrammi si inseriscono nella narrazione: come Ulisse, i tre giovani protagonisti potranno ritornare a casa solo se supereranno una serie di prove. Il risultato è una

lettura attiva e trascinate che attraverso le sezioni dedicate ai giochi consente sia di fissare quanto letto sia di scoprire curiosità legate alla mitologia e alla storia (ad esempio, il Ciclope è un essere mostruoso inventato?)

La generazione Z è sempre più attenta alle immagini; particolarmente suggestive sono quindi le illustrazioni realizzate a china (pennello e pennino) che offrono una rilettura della mitologia, partendo comunque sempre dalle fonti. Spunti interessanti possono nascere dal confronto dalle tavole a colori dell'Odissea e dai disegni in bianco e nero dei giochi con le fonti da cui prendono origine (ad esempio, il volto di Ulisse che si richiama al gruppo scultoreo *Ulisse che acceca Polifemo*, conservato al Museo Archeologico Nazionale di Sperlonga).

Nel libro sono presenti alcune pagine bianche: spazi per scrivere, disegnare o, semplicemente, fermarsi per riflettere.

- Elementi di novità e punti di forza del libro

Il libro è pensato con una priorità: trasmettere il piacere della lettura, mettendo d'accordo ragazzi, genitori e docenti. Da una parte la storia di Jack, Zac e Alice in cui i giovani lettori possono riconoscersi; dall'altra, la grande avventura di Ulisse che consente agli insegnanti di approfondire una parte del programma molto appassionante (la mitologia resta uno degli argomenti preferiti dai ragazzi di 10-13 anni).

La parte della narrazione sull'Odissea si differenzia dalle altre edizioni presenti sul mercato editoriale, adatte per la semplicità del contenuto e per il lessico ridotto a bambini degli ultimi anni della primaria oppure, al contrario, per il contenuto e la terminologia più complessi agli studenti del biennio delle superiori; il testo qui presentato è stato appositamente scritto per gli studenti della secondaria di primo grado, con un'attenta ricerca del lessico e un'aderenza al poema omerico senza, però, rinunciare al ritmo serrato e alla suspense.

I giochi e i rebus, parte integrante della storia, permettono ai ragazzi di assimilare e fissare i concetti giocando, secondo la più innovativa e efficace didattica del *learning by doing* e del piacere dell'apprendimento.

Cenni biografici

Manuela Furnari

È coautrice del volume *Guida di Asti. Un percorso tra arte storia e folklore*, pubblicato nel 2000 per GS Editrice.

Nel 2009 ha pubblicato per Il Saggiatore il volume *Paolo Conte. Prima la musica*, presentato al Salone del Libro di Torino con Paolo Conte, Antonio D'Orrico (giornalista del Corriere della Sera) e Franco Fabbri (musicologo, docente e storico componente degli Stormy Six), alla libreria Feltrinelli, piazza Piemonte 2, Milano, con Paolo Conte e Stefano Salis (giornalista, direttore dell'inserto culturale del Sole 24 Ore), al Festival Passpartout di Asti con Paolo Conte e Alberto Senigaglia; il libro segna una tappa fondamentale nell'ambito degli studi di popular music in Italia.

Nel 2019 per Feltrinelli ha scritto *Quando correva il Novecento. Uno studio su Razmataz con Paolo Conte*, saggio che costituisce la seconda parte di *Razmataz* di Paolo Conte, presentato alla libreria Feltrinelli, piazza Piemonte 2, Milano, con Paolo Conte e Vincenzo Mollica.

Ha all'attivo numerose presentazioni. A maggio 2022 è stata ospite con Paolo Conte presso il Liceo Classico "Alfieri" di Asti nell'ambito degli incontri organizzati da DigitalBiblioAgorà - Polo Rete Biblioteche, Regione Piemonte Asti-Cuneo-Torino.

Il 10 giugno 2022 è stata ospite con Paolo Conte al Festival Passepartout di Asti in una serata coinvolgente e del tutto "esaurito".

Il 3 e il 4 novembre 2022 è stata tra i relatori presso l'Università di Urbino del Seminario di Studi dedicato ai *Transiti letterari nella poesia per musica di Paolo Conte* di cui ha curato, insieme ai professori universitari Marcello Verdenelli e Ilaria Tufano, gli Atti ora in corso di pubblicazione dall'Università di Urbino.

Il 16 novembre 2022 è stata ospite con Paolo Conte presso il Liceo classico "Bodoni" di Saluzzo, dove ha tenuto una lezione sul Novecento attraverso *Razmataz*.

A febbraio 2023 ha firmato il programma di sala del Teatro alla Scala in occasione del concerto-evento di Paolo Conte nel tempio della lirica.

Ha lavorato per oltre venticinque anni presso la libreria di famiglia che è sempre stata molto attiva sul territorio nell'organizzazione di eventi, rivolti anche ai bambini e ragazzi.

È docente di lettere presso la scuola secondaria di primo grado. Svolge laboratori e progetti volti a stimolare negli alunni il piacere dell'apprendimento.

Surviving Odissea. Storia di un'estate straordinaria, Echos Edizioni, nasce dalla sua passione per il "mestiere" di insegnante.

Gregorio Furnari

Gregorio Furnari è un giovane artista che collabora con diverse realtà culturali piemontesi (tra cui Eo Arte, Schermi Di Carta, Associazione Aigon). Formatosi in studi classici, prosegue il suo percorso in ambito storico-artistico. La sua ricerca pittorica parte dalla rilettura dei miti antichi trasposti e tradotti in linguaggio contemporaneo.



Attività per le scuole:

Incontro con l'autore: scoprire come si scrive una storia, come nasce un libro attraverso le tante e curiose domande degli studenti.

Attiva_mente Surviving Odissea: una presentazione animata del libro attraverso gli oggetti mitologici creati appositamente per *Surviving Odissea. Storia di un'estate straordinaria*.

Gli studenti vengono chiamati a interpretare i protagonisti di *Surviving Odissea* e alcuni episodi dell'*Odissea*: un modo divertente e coinvolgente di essere protagonisti attivi della narrazione.

Gli oggetti mitologici (tridente di Poseidone, i fulmini di Zeus, il bastone alato di Hermes, lo scudo della dea Atena, la civetta...) sono stati realizzati con cartone e materiali di riuso dal professore Gaspare Licandro, docente specializzato nella costruzione di oggetti scenici.

Nella parte finale, gli alunni dovranno inoltre mettersi alla prova con uno o più giochi linguistici presenti nel libro. Conduce l'incontro Manuela Furnari.

Live painting Surviving Odissea: dipingere mostri e creature mitologiche attraverso il racconto di Manuela Furnari e la guida e la performance live dell'illustratore Gregorio Furnari.

È possibile vedere alcune fotografie delle presentazioni e essere informati sulle diverse attività e i progetti sul profilo Instagram dedicato al libro:

Instagram: [@surviving_odissea](https://www.instagram.com/surviving_odissea)

Per informazioni:

samanta.zulle@echosgroup.it

contatti@manuelafurnari.it