

## **CORSO DI GRAPHIC NOVEL** *Programma didattico*

Nella prima parte si affronterà **l'ispirazione, l'idea e la scrittura**: connettersi con il proprio immaginario creativo come un viaggio nel mondo delle idee, e portare la "visione" su carta attraverso il soggetto e la sceneggiatura.

Nella seconda parte si approfondirà **il disegno spontaneo: lo sviluppo del proprio talento** e delle proprie **attitudini naturali di disegno** attraverso la valorizzazione e il lavoro individuale sulla **ricerca di un proprio stile personale ed autoriale**;

La terza parte è dedicata alla **progettazione del libro**, all'impaginazione e al lettering.

### **Modulo: Scrittura**

- **Studio degli autori e analisi delle loro opere**: studio e riscrittura di alcune sequenze salienti da opere di maestri della letteratura, del cinema, e del racconto a fumetti.
- **Generi editoriali: analisi dei generi editoriali esistenti sul mercato**: analisi e creazione di una striscia di satira, infanzia, graphic journalism, avventura, storico, romantico.
- **Creazione di una storia**: Studio di modelli narrativi, dal cinema al fumetto, per rendere una storia bella, funzionale e di qualità. Esercizi di libera scrittura, dall'ispirazione, all'idea fino allo sviluppo del soggetto principale per il progetto finale, in seguito si approfondiranno la sinossi e la sceneggiatura.

### **Modulo: Disegno**

- **Ricerca del segno e del proprio stile**: proporzioni e stilizzazione delle figure, disegno dal vero, studio degli autori e del segno che li ha resi riconoscibili, dall'arte preistorica all'arte moderna. Studio di sequenze dai maestri del racconto: Carl Barks, Will Eisner, Winsor McCay, Moebius, Katsuro Otomo, Hugo Pratt, Hayao Miyazaki, Art Spiegelman.
- **Scelta tecnica**: (matita, china e disegno digitale)
- **Creazione e studio dei personaggi**: Caratterizzazione fisica, psicologica, comportamentale dell'eroe e degli altri comprimari.
- **Ambienti interni ed esterni**: prospettiva geometrica, intuitiva, forzata e aberrata, studio degli ambienti.

**Modulo: Progetto**  
*Pianificazione e Progettazione del libro.*

- **Realizzazione del layout, storyboard e menabò:** pianificazione dell'intera storia e realizzazione di 10 pagine di layout.
- **Realizzazione di cinque o più tavole:** scelta di cinque tavole, iniziali o di una sequenza completa centrale del libro per realizzare la presentazione del progetto.
- **Realizzazione della Copertina:** studi di layout per una copertina completa di grafica, leggibile e funzionale ai fini commerciali per renderla visibile sugli scaffali di una libreria o nel bookstore online.
- **Impaginazione, lettering e balloons (a mano e digitale):** scelta del software per l'impaginazione, scelta della font, creazione di balloons personalizzati, onomatopee personalizzate.
- **Realizzazione finale del progetto in pdf ed in formato cartaceo**

Raccolta di tutti i materiali prodotti in un'unica presentazione pdf: copertina con grafica, sinossi, soggetto esteso, studio dei personaggi, 5 o più tavole con balloons e lettering per la presentazione finale agli editori.