

CORSO DI GRAPHIC NOVEL *Programma didattico*

Primo anno

Modulo di SCRITTURA/SCENEGGIATURA

- *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.*
- **M1** *Scrivere Fumetti e Graphic Novel: introduzione alla tecnica della scrittura per i comics*
- **M2** *What if...come nasce un'idea*
- **M3** *Caratterizzare i personaggi*
- **M4** *La struttura narrativa*
- **M5** *Scrivere il fumetto: la sceneggiatura e il linguaggio tecnico*
- **M6** *Il dialogo*
- **M7** *Come funziona: analisi approfondita di prodotti audiovisivi*
- **M8** *Il Mercato: a chi proporre il tuo fumetto?*

Testi di riferimento

Durante il Corso verranno forniti testi e letture finalizzate alla crescita culturale dell'allievo e all'affinamento delle sue competenze di scrittura.

*Badino S., Professione sceneggiatore, Tunué
Faraci T., Per scrivere fumetti, Scuola di Fumetto Saggi
Santarelli S., Fare fumetti, Dino Audino Editore
McCloud S., Creare, Fare e Reinventare il fumetto, Bao
Altri testi verranno indicati durante il corso.*

CORSO DI GRAPHIC NOVEL

Programma didattico

Secondo anno Modulo di 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, Katsuiro Otomo, Hugo Pratt, Hayao Miyazaki, Art Spiegelman.*
- *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.*

- **M1** *Pianificazione e Progettazione del libro*
- **M2** *Layout, storyboard e menabò: pianificazione dell'intera storia e realizzazione di 10 pagine di layout*
- **M3** *Le tavole disegnatte: realizzare una sequenza completa centrale del libro per realizzare la presentazione del progetto*
- **M4** *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*
- **M5** *Impaginazione, lettering e balloons (a mano e digitale): scelta del software per l'impaginazione, scelta della font, creazione di balloon personalizzati, onomatopée personalizzate*
- **M6** *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 ballon e lettering per la presentazione finale agli editori.*