

Programma del Corso di Graphic Novel

Il percorso perfetto che intreccia arte, tradizione e nuove tecniche digitali per produzioni autoriali.

Cosa imparerai al Corso di Graphic Novel

- Modelli narrativi
- Tecniche del Graphic Novel
- Sceneggiatura
- Generi editoriali
- Mercati
- Creazione dei personaggi
- Scenografia delle tavole
- Colorazione e inchiostrazione
- Studio degli stili e ricerca dello stile personale

Perché seguire il Corso di Graphic Novel

Il Corso di Graphic Novel della Scuola Italiana di Comix non è un'esperienza formativa convenzionale. Teorico e pratico specialistico allo stesso tempo, è tenuto da una squadra di docenti professionisti che collaborano con Case editrici italiane e internazionali, in grado di trasmetterti tutte le conoscenze e le competenze dei processi della realizzazione di un prodotto completo.

Primo anno (scrittura/sceneggiatura+disegno)

Modulo di SCRITTURA/SCENEGGIATURA

Studio degli autori e analisi delle loro opere: particolare attenzione verso i prodotti più influenti della letteratura a fumetti e dei più recenti di ambito nazionale ed internazionale. Generi editoriali: analisi dei generi editoriali esistenti sul mercato ed esercizi di sperimentazione per orientare alla scelta di un proprio stile di narrazione.

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, passando per la tecnica di scrittura di una sceneggiatura per il fumetto.

- M1 Scrivere Fumetti e Graphic Novel: introduzione alla tecnica della scrittura per comics e analisi di prodotti (letterari, cinematografici e fumettistici) presenti sul mercato
- M2 Generi e forme della scrittura
- M3 What if: come nasce un'idea e come si sviluppa il "conflitto"
- M4 Gli strumenti per la caratterizzazione dei personaggi
- M5 La struttura narrativa: soggetto e trattamento
- M6 Scrivere il fumetto: la sceneggiatura e il linguaggio tecnico
- M7 Come funziona: analisi approfondita di prodotti audiovisivi
- M8: Il dialogo
- M9 Il Mercato: a chi proporre e come 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., L'uomo con la faccia in ombra, Feltrinelli
McCloud S., Creare, Fare e Reinventare il fumetto, Bao
Altri testi verranno indicati durante il corso.

Primo 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 Disegno Creativo: Anatomia dal vero, intuitiva e dinamica; Creazione di personaggi originali
- M2 Disegno Creativo avanzato: il corpo nello spazio, gesture; Prospettiva reale forzata e aberrata; props, oggetti, mecha design e veicoli
- M3 Narrazione per immagini: analisi delle opere: la gabbia; Esercizi di storyboard e storytelling per sviluppare un metodo professionale ma anche personale
- M4 Tecniche del fumetto: finalizzazione di una tavola; Il colore analogico e digitale
- M5 Tecniche avanzate del fumetto: impaginazione digitale; Il lettering e i ballon
- M6 Creazione e finalizzazione: scrittura, disegno e finalizzazione di storie brevi attraverso soggetti assegnati e originali; partecipazione a eventuali concorsi con storie brevi

Secondo anno

Interamente dedicato al Modulo di DISEGNO

Creazione di un progetto di Graphic Novel con interventi di Sceneggiatura al fine di verificare

l'esecuzione corretta dei testi per un progetto finale professionale.

- M1 Creazione: scrittura di alcuni soggetti; selezione del progetto più funzionale; creazione dei
- personaggi; creazione delle ambientazioni ed eventuali oggetti principali.
- M2 Esecuzione: layout delle prime 30 tavole; Ricerca dello stile finale; Il layout, La matita, il
- cleanup e la china
- M3 Finalizzazione: realizzazione finale del progetto in pdf e in formato cartaceo; Creazione di 10
- tavole finite; La 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; Illustrazioni aggiuntive; scelta del tipo di Colorazione (b/n con retini o scala grigio,
- monocromatica, bicromatica e a colori); Lettering e ballon
- M4 Assemblamento del pitch (creazione di un pdf completo con):
- Copertina / illustrazione; Studio dei personaggi; Studio delle ambientazioni; Eventuali Props; 10
- tavole finite b/n o a colori; Bio breve e contatti dell'autore
- Presentazione a editori proposti dalla scuola.