



FORMA+SOSTANZA

COMUNICAZIONE - FORMAZIONE - WEB - INFORMATICA - EVENTI

Corso di Fumetto

DESTINATARI DEL CORSO

La grafica, al di là dell'orientamento al mercato del lavoro che ha assunto negli ultimi anni, ha origini prettamente creative. Ma la creatività può essere orientata anche all'ambito professionale, facendo in modo da rendere le proprie passioni un vero e proprio lavoro.



PREREQUISITI DEL CORSISTA

Prerequisiti fondamentali per tutti i corsisti sono una grande passione per il mondo di Internet e della comunicazione in generale, creatività e voglia di fare.

Non è necessario avere competenze specifiche, ma è di aiuto avere almeno una conoscenza di base dell'utilizzo del computer.

PREREQUISITI DEI PARTECIPANTI

Non sono necessari prerequisiti specifici, se non la passione per il disegno. Tutte le conoscenze tecniche necessarie verranno fornite durante il corso.

CAPACITA' SVILUPPATE ATTRAVERSO IL PERCORSO FORMATIVO

Il percorso formativo fornisce ai partecipanti gli strumenti tecnici e creativi per affrontare la realizzazione di una storia a fumetti secondo i principi di base che caratterizzano il linguaggio del mezzo.



FORMA+SOSTANZA

COMUNICAZIONE - FORMAZIONE - WEB - INFORMATICA - EVENTI

PROGRAMMA DEL CORSO (SINTETICO)

MODULO I. TECNICHE DI DISEGNO

- Disegno della figura umana.
- Disegno di oggetti e ambienti.
- Interazione della figura umana con ambienti e oggetti.

MODULO 2. NOZIONI BASE DI FUMETTO

- Lay-out di una tavola a fumetti.
- Scala dei piani e dei campi.
- Sviluppo di sequenze narrative.
- Realizzazione di un tavola.

MODULO 3. REALIZZAZIONE DI UN FUMETTO

- Elaborazione di una storia.
- Trasformazione della sceneggiatura.
- Presentazione dell'elaborato finale.

PROGRAMMA DEL CORSO (DETTAGLIATO)

MODULO 1. TECNICHE DI DISEGNO

Obiettivo del modulo è consentire ai partecipanti di apprendere le basi del disegno attraverso una serie di lezioni incentrate sullo sviluppo di un'attenta capacità di analisi e scomposizione delle immagini, al fine di poterne facilitare la riproduzione:

- Disegno della figura umana. I partecipanti si eserciteranno nel disegnare la figura umana partendo da una sottostruttura ricavata dalla scomposizione del corpo umano in forme riconoscibili (es. forme geometriche).



FORMA+SOSTANZA

COMUNICAZIONE - FORMAZIONE - WEB - INFORMATICA - EVENTI

- Disegno di oggetti e ambienti. Lo stesso principio verrà applicato per la riproduzione di oggetti di uso comune e di ambienti.
- Interazione della figura umana con ambienti e oggetti. Verranno introdotti alcuni principi della prospettiva, fondamentali per creare "scenografie" in cui inserire correttamente personaggi, auto, ecc.

Nel corso delle lezioni saranno distribuite una serie di dispense riguardanti le tecniche affrontate.

MODULO 2. IL LINGUAGGIO DEI FUMETTI

Alcuni esercizi consentiranno ai partecipanti di conoscere le caratteristiche del linguaggio dei comics, consentendo di apprendere in maniera interattiva i principi di base della costruzione di una storia a fumetti:

- Lay-out di una tavola a fumetti. Questa fase sarà dedicata al lavoro preliminare della realizzazione di un fumetto, incentrato sulla preparazione di schizzi, bozzetti e storyboard.
- Scala dei piani e dei campi. Verranno identificate le inquadrature più usate nei comics (primo piano, campo lungo, etc).
- Sviluppo di sequenze narrative. Alcuni esercizi specifici consentiranno ai partecipanti di rappresentare, rielaborare e reinventare le situazioni tipiche dei generi appartenenti al mondo dei fumetti.
- Realizzazione di un tavola. I partecipanti si misureranno con la realizzazione di una tavola a fumetti nel rispetto dei principi di base che ne regolano la composizione (variazione delle inquadrature, equilibrio dei neri, etc).

Gli argomenti trattati all'interno del modulo saranno affrontati rifacendosi a pubblicazioni professionali di genere e nazionalità diverse.

MODULO 3. REALIZZAZIONE DI UNA STORIA A FUMETTI

Ai partecipanti verrà chiesto di realizzare collettivamente una breve storia a fumetti applicando quanto appreso nei moduli precedenti.



FORMA+SOSTANZA

COMUNICAZIONE - FORMAZIONE - WEB - INFORMATICA - EVENTI

- Elaborazione di una storia. Saranno introdotti alcuni rudimenti di sceneggiatura allo scopo di consentire ai partecipanti di creare una storia che verrà successivamente illustrata.
- Trasformazione della sceneggiatura: verrà assegnata a ognuno dei partecipanti una pagina della sceneggiatura, da cui verrà realizzata una tavola a fumetti.
- Presentazione dell'elaborato finale.