



Scuola Internazionale di Comics

Accademia delle Arti Figurative e Digitali

PER RAGAZZI DAI 14 ANNI IN POI:

FUMETTO (3 incontri di 3 ore): STORYTELLING.

1. Un consiglio prima d'iniziare: "Studia qualcosa che ami in profondità."
Rapporto fumetto cinema. Punti d'incontro e differenze. Un mezzo attivo in opposizione a un mezzo passivo.
Analisi del fumetto. Discussione in classe su tavole di vari autori, tra cui David Mazzuchelli, Paul Karasik, Carl Barks, Alan Moore, Philippe Druillet, Dave Gibbons, Gianni de Luca, Andrea Pazienza, Katsuhiro Otomo. Attraverso la discussione, stabiliamo le regole base della narrazione a fumetti: senso di lettura, grafica, spazio bianco, tempo, ritmo e inquadratura.
Compito a casa: i partecipanti dovranno pensare a un evento della loro vita, di qualsiasi tipo, che sarà l'input iniziale per la mini-storia da realizzare.
2. Discussione in gruppo sulle storie portate dai partecipanti.
Dare una morale alla propria storia. L'idea nella sua essenzialità: Ciò di cui la storia tratta. Strutturare una storia. I tre atti del paradigma hollywoodiano. Il rapporto causa-effetto di ogni scena. Laboratorio in cui ogni partecipante proverà a inserire la sua storia nei seguenti tre atti: Introduzione; Confronto; Risoluzione.
La storia come sequenza di azioni. Quante azioni può contenere una pagina a fumetti?
Laboratorio in cui ogni partecipante scriverà la sequenza di azioni della sua storia e le dividerà per pagine a fumetti.
3. Laboratori: Disegnare lo storyboard.
Confronto sullo storyboard e discussione finale riguardo all'esperienza.

I fumetti sembrano semplici. Li leggiamo velocemente. Cos'altro potrebbero essere SE NON semplici? E' un inganno. I migliori fumetti dei grandi narratori sembrano semplici, ma sono una costruzione complessa di un intricato linguaggio di simboli visivi e linguistici mescolati con un po' di magia per formare una creazione più grande della somma delle sue parti.

Il valore dello storytelling è quello di instaurare una relazione profonda con il pubblico: non lo si vuole solo informare, lo si vuole coinvolgere attivamente ed emozionalmente.

Scopo del laboratorio: Introdurre i partecipanti al linguaggio del fumetto e al suo valore narrativo, attraverso la realizzazione di uno storyboard di sei pagine. (docente. Bruno Letizia)

26-27-28 agosto dalle 10 alle 13.

Il laboratorio verrà attivato con un minimo di 7 persone.

Costo € 60 a testa con un minimo di 7 persone.

Iscrizioni entro il 22 agosto.

Per iscrizioni e informazioni scrivere a: jesi@scuolacomics.it oppure tel. 0731 844181

PER RAGAZZI DAI 14 ANNI IN POI:

FUMETTO (3 incontri di 3 ore): IL SEGNO LIBERATO

Scopo del workshop: Cercare il proprio segno nel disegno dal vero.

Il disegno dal vero comporta lo sviluppo delle capacità di osservazione per riuscire a disegnare quello che effettivamente si vede piuttosto che quello che si crede di vedere. Il laboratorio vuole aiutare a capire come trovare le linee primarie, quelle linee che permettono di rendere una figura credibile e convincente, uscendo da schemi impostati e lanciandosi in esercizi dove l'obiettivo è la comprensione dei segni essenziali, e di come, con pochi tratti, si possa rappresentare una figura dinamica.

Materiali: Pennello Winsor e Newton serie 7 numero 2. Pennini, matita grassa, Pennarelli Micron, lamette, china Winsor e Newton black india ink. Carta Fabriano F4 a volontà.
Per l'arco dei tre giorni servirà una modella.

1. Un consiglio prima d'iniziare: "Studia qualcosa che ami in profondità."

Conoscere gli studenti: Disegno dal vero a matita senza intervento da parte dell'insegnante.
Teoria per la fluidità del segno: La prospettiva dell'occhio. Lo spazio negativo creato dalla figura.

Le linee di forza del corpo umano.

Disegno dal vero senza l'uso della gomma

Disegno dal vero senza mai staccare la mano dal foglio

Discussione di fine giornata

2. Scopo della giornata: separare linea e ombra per creare un contrasto nel segno tra questi due elementi.

Ricerca della linea: Disegno dal vero direttamente a china senza mai staccare la mano dal foglio.

Ricerca dell'ombra: Disegno dal vero a macchie direttamente a china

Lo strumento determina lo stile. Sperimentazioni dei diversi strumenti nel disegno dal vero.

Discussione di fine giornata.

3. Scopo della giornata: Realizzare una illustrazione in bianco e nero partendo dalla modella.

Scelta degli strumenti (Uno per la linea e uno per le ombre)

Disegno dal vero: Ricerca per l'illustrazione partendo dalla modella.

Elaborazione illustrazione.

Discussione finale

23-24-25 settembre dalle 10 alle 13.

Costo € 80 a testa con un minimo di 7 persone.

Iscrizioni entro il 16 settembre.

Per iscrizioni e informazioni scrivere a: jesi@scuolacomics.it oppure tel. 0731 844181

PER PROFESSIONISTI E RAGAZZI DAI 18 ANNI IN POI:

LABORATORIO CON ENRIQUE BRECCIA

Enrique Breccia, uno dei maestri indiscussi del fumetto mondiale, in un laboratorio in cui il confronto con questo grande maestro diventa occasione di crescita ed evoluzione anche per i professionisti già operativi da tempo sul campo. Un'opportunità per osservare l'approccio lavorativo di un maestro ripercorrendo i passaggi fondamentali nella realizzazione di un fumetto.

1 GIORNO: La creazione - Ovvero come utilizzare la propria immaginazione.

Dalla lettura della sceneggiatura alla interpretazione dei personaggi e degli spazi.
Costruzione ed impostazione della tavola.

2 GIORNO: L'effetto - Tecniche di disegno.

Dalla matita, al pennino in bianco e nero, alla colorazione con acquerello.

Conversazione con il maestro per chiarimenti sui punti studiati nei due incontri.

22 e 23 ottobre dalle ore 10 alle 13.

Costo € 120 a testa con un minimo di 7 persone.

Iscrizioni entro il 15 ottobre.

Per iscrizioni e informazioni scrivere a: jesi@scuolacomics.it oppure tel. 0731 844181

PER TUTTI I PARTECIPANTI DELLA MOSTRA:

FUMETTO (2 performance dal vivo): LIVE PAINTING – le tre fasi della lavorazione del fumetto

Nella sala principale della Fortezza, in cui si svolge mostra sul Tex di Enrique Breccia, tre disegnatori per ogni incontro si cimenteranno nella realizzazione dal vivo di tre tavole (una in bianco e nero, una a mezza tinta e una a colori) riguardanti il personaggio e il suo mondo.

Agosto

- Bianco e nero: Stefano Carloni
- Mezza tinta: Marco Bianchini
- Colore: Paolo Grella

31 Agosto alle ore 16

Settembre

- Bianco e nero: Alex Massacci
- Mezza tinta: Giancarlo Caracuzzo
- Colore: Luca Strati

21 Settembre ore 16

Giancarlo Caracuzzo

Dalla fine degli anni '80 collabora con Sergio Bonelli Editore alla realizzazione di vari episodi dei fumetti "Martin Mystère", "Nick Raider" e "Julia", inoltre realizza vari fumetti fantasy per "L'intrepido" e di genere noir per "Nero" della Granata Press.

Ha occasionalmente realizzato anche gli storyboard di alcuni film, come "La leggenda di Al" e "John e Jack" di Aldo, Giovanni e Giacomo.

È stato insegnante fino al 2007 della Scuola Romana di Fumetti.

Tra il 2010 e il 2011 realizza la miniserie "Formic Wars" di Orson Scott, in sette episodi per la Marvel Entertainment.

Nel 2010 pubblica gli albi "Les larmes d'opium" e "Hercule Potiron" per Delcourt.

Marco Bianchini

Debutta nel mondo dei fumetti sulle collane del "Edifumetto", per cui realizza anche gli ultimi episodi della collana "Wallestain".

Nel 1982, dopo alcune apparizioni sulla rivista a fumetti "Boy Music" (Rizzoli), viene contattato da Tiziano Sclavi per la creazione grafica di "Kerry il Trapper".

Una volta conclusa quest'ultima nel 1985, comincia a illustrare le storie di "Mister No" fino alla chiusura del personaggio nel 2005. Nello stesso anno gli viene offerto di disegnare "Tex" sui testi di Boselli, seguito da una storia di Dylan Dog sui testi di Gualdoni.

Dal 1992 è direttore della sede toscana della Scuola Internazionale di Comics. Nel 2004 pubblica con Pavesi il primo volume della saga "Termite Bianca", uscita sia in Italia che in Francia.

Per Quadrant dal 2013 pubblica due volumi della saga "François Sans Nom" ed è attualmente al lavoro per una nuova serie Glenat.

Paolo Grella

A Roma frequenta il Corso di Fumetto presso la Scuola Internazionale di Comics e riceve una borsa di studio che lo porta a partecipare a uno stage presso l'ICAIC, Istituto di Animazione dell'Havana (Cuba).

Dopo aver lavorato come illustratore per alcune riviste e agenzie pubblicitarie, nel 2005 illustra una serie a fumetti per la casa editrice francese Robert Laffont, dal titolo "L'ombre du temps", su testi di Roberto Dal Pra'. Per la casa editrice Delcourt realizza il terzo e ultimo albo della stessa serie, pubblicata ora con il titolo "Le manuscrit interdit".

Negli ultimi anni ha disegnato la serie a fumetti "Galkiddek" per Delcourt.

Dal 2008 insegna nella Scuola Internazionale di Comics.

Alex Massacci

Tra il 1999 e il 2000 inizia un percorso formativo presso la Scuola Internazionale di Comics.

Comincia a collaborare come illustratore di libri di didattica, per l'infanzia e per le scuole medie e nel 2005 lavora alla rivista per adolescenti "Wrestlers". Nello stesso anno lavora con Federico Memola dapprima su "Altrimondi 2006" (Star Comics), realizzando "Legione Stellare", poi su "Jonathan Steele" (nella versione Star Comics).

Per Planeta de Agostini realizza le pagine di "Harry Moon" n.5, per Marvel "USA".

Tra il 2009 e il 2010 disegna una framing sequence per il rilancio di "Doctor Voodoo".

Successivamente passa sulle pagine "Frankenstein and the Creatures of the Unknown" e "Deathstroke of the Curse of the Ravager" (entrambe editate di DC Comics).

Nel 2012 si mette a lavoro sulle pagine di "Orfani: Ringo".

Stefano Carloni

Nel 2010 si diploma alla Scuola Internazionale di Comics e nello stesso anno esordisce su carta con la pubblicazione di una storia breve per EMI Edizioni. L'anno seguente disegna una storia de "L'insonne" pubblicata da Arcadia.

Collabora come copertinista con la Manfont.

Partecipa come colorista a un progetto "Moretti Compact", dopodiché inizia a collaborare con la Star Comics.

Nel 2013 ottiene un contratto per una serie di tre tomi, "Sinclair", per Les Editions Paquet.

Nel 2016 ha pubblicato il primo tomo de "Le Savants" per Soleil.

Luca Strati

Negli anni 1995-97 frequenta la Scuola Internazionale di Comics a Firenze, proseguendo in parallelo gli studi artistici classici.

Lavora come illustratore freelance e realizzatore di storyboard.

È stato autore di alcuni art work per la Fanzine Italiana dedicata agli Iron Maiden e la fanzine di fantascienza "Galaxy".

Collabora alla realizzazione di sculture e pitture nello studio Gastart e nello studio d'arte Mario Strati.

Nel 2012 realizza insieme a Claudio Strati e Alberto Acquaviva il terzo numero della saga fantasy comica "MYSTURA LE LEGGI FISICHE DEL MALE".

Materiali: pennelli, colori acrilici, matite, china nera, china indian ink per i mezzi toni, una decina di tele 50x70 o 70x100, 3 treppiedi, gomme, gomme pane, temperamatite

SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS

Via Santa Maria, 1/a

60035 Jesi (AN)

Tel e fax 0731 844181

jesi@scuolacomics.it