

Bollate: 26/03/2025

Spett.le: Biblioteca- Ufficio Cultura

C/a: referente

Dall'Idea alla carta stampata

L'arte del fare fumetto – dalla fase creativa alla comunicazione.

Indice generale

Introduzione.....	2
Finalità.....	2
FASE UNO: DALL'IDEA ALLA CARTA STAMPATA.....	3
PREMESSA.....	3
LABORATORIO.....	3
CONCLUSIONE.....	5
FASE DUE: FARE FUMETTO.....	6

Introduzione

Il progetto si rivolge alle biblioteche e centri culturali, di formazione o aggregazione e ha l'aspirazione di promuovere il fumetto come arte e cultura e "La cultura come cura".

L'iniziativa è articolata in due parti: la prima è una lezione informativa con un annesso laboratorio creativo attraverso il quale i partecipanti si avvicinano al concetto di nona arte, la seconda è la realizzazione di un fumetto.

Finalità

Lo scopo è prima di tutto quello di far sì che i partecipanti comprendano il lavoro che si cela dietro l'arte di fare fumetto. Attraverso l'esperienza diretta, creano, modellano e sviluppano le proprie storie esprimendosi attraverso la narrazione sequenziale.

Il progetto, una volta avviato, potrà poi sfociare in svariate altre opportunità: dal semplice avvicinamento dei ragazzi a questa forma di comunicazione, stimolante e creativa, all'approccio più professionale, ma questo lo si potrà analizzare e valutare in seguito ai risultati ottenuti.

La struttura è pensata per essere sviluppata sia da un singolo partecipante che da più partecipanti con la formazione di piccoli gruppi di lavoro.

FASE UNO: DALL'IDEA ALLA CARTA STAMPATA

PREMESSA

Lo scopo principe della conferenza è quello di far passare il messaggio che il prodotto fumetto è in primis un'opera artistica, così come sono artisti, i professionisti che si cimentano nella nona arte.

Durante l'introduzione viaggeremo attraverso i passaggi della creazione di un'opera a fumetti e conosceremo le varie figure professionali e artistiche che si "celano" dietro questo fantastico mondo.

I Partecipanti dovranno in seguito "interpretare", svolgendone il ruolo, alcune delle figure professionali, nello specifico lo sceneggiatore, l'editore e il disegnatore, al fine di comprenderne l'importanza all'interno della "catena produttiva"

Il risultato sarà la realizzazione di una tavola a fumetti sotto forma di bozza o storyboard.

LABORATORIO

- **L'Idea**
 - Introduzione al concetto di idea e suo sviluppo
- **Presentazione**
 - Ogni partecipante espone alla classe la propria idea con lo scopo di farselo "approvare"
- **Editor**
 - A questo punto ogni alunno o gruppo è chiamato a determinare quale delle storie sentite possa, secondo il loro criterio, accogliere maggior consenso per un ipotetico pubblico.

- **Storyboard**

- Prima bozza della tavola disegnata: studio degli ambienti e dei personaggi, ingombri, equilibri, inquadrature, posizione dei balloons e dei testi.

CONCLUSIONE

Questa esperienza è un mezzo per facilitare la comprensione, promuovere lo sviluppo di capacità cognitive e comunicative e rafforzare i rapporti interpersonali tra partecipanti:

Il fumetto è **ACCESSIBILE**: è un linguaggio universale e intuitivo

Il fumetto è **STIMOLANTE**: non ha un solo codice di trasmissione (la lingua, la lettura), ma più codici (grafico, linguistico, sonoro/emotivo)

Il fumetto è **INCLUSIVO**: proprio perché utilizza più codici aiuta a comunicare e comprendere anche chi ha difficoltà nella scrittura o nella lettura ed è uno strumento perfetto per il docente che vuole valutare le capacità dei suoi studenti senza basarsi su un solo codice.

Il fumetto è **FAMILIARE**: il linguaggio del fumetto è semplice e diretto, di facile comprensione.

Gli strumenti appresi durante il percorso stimolano i partecipanti a sondare nuove strade attraverso cui sperimentare la propria creatività.

La consapevolezza di sé, sviluppata attraverso il raccontare per immagini, porta al raggiungimento di una maggiore confidenza nel rapporto con sé e con gli altri.

Spesso, durante questi laboratori, si scoprono e liberano talenti nascosti eccezionali.

FASE DUE: FARE FUMETTO

Portata a termine la prima fase si passa al vero e proprio sviluppo del programma che può svolgersi, durante l'anno accademico, a partire da un numero limitato di incontri fino ad un massimo concordabile con ogni singola struttura, in funzione degli impegni scolastici già avviati.

Ci saranno interventi da parte di autori professionisti i quali seguiranno lo sviluppo del progetto artistico, dando il loro supporto tecnico in tutte le sue fasi – stesura della sceneggiatura, tavole a fumetti, impaginazione con inserimento del lettering, creazione della copertina, impaginazione dell'esecutivo per la stampa.

Come anticipavo il numero di incontri minimo richiesto è di 4 (2 al mese, per un totale di 2 mesi) in sessioni da due/tre ore l'uno, per un totale di 8/12 ore + le 3 ore della FASE 1, per ognuno delle sezioni/scuole partecipanti.

Dall'idea al soggetto

Concetto di idea, come esporla e come trasformarla nella stesura di un soggetto

Ricerca reference

Preparazione dell'ambientazione, del character design per sviluppare la sceneggiatura

Materiale necessario

I ragazzi dovranno avere fogli bianchi anche i classici per la stampante/fotocopiatrice, squadre matite e gomme.

Sceneggiatura

Il soggetto viene esteso e trasformato in sceneggiatura

Storyborad

Prima bozza della Tavola a fumetti: studio degli ambienti e dei personaggi, ingombri, equilibri, inquadrature, posizione dei balloons e dei testi.

Tavola

Creazione della tavola su carta, prima disegnando a matita, poi inchiostroando con la china.

Colorazione

Una volta che le tavole sono finite si passa, dove e se richiesto, alla colorazione delle stesse che può avvenire o digitalmente o manualmente su copie delle tavole.

Copertina

Scelta dell'immagine di copertina e creazione della stessa.

Impaginazione

Acquisizione delle tavole con scanner e con appositi programmi, come ad esempio Adobe Indesign e Illustrator, inserimento dei testi e dei balloons, delle onomatopее e didascalie e infine della copertina. Se l'istituto non ha i mezzi necessari, provvederemo noi, a seguito della vostra approvazione del preventivo specifico, a creare i file necessari per poter creare l'esecutivo in pdf.

Esecutivo

E' il file in formato pdf pronto per essere inviato alla tipografia ed essere stampato

Mostra

Alla fine del progetto, gli alunni, con la nostra supervisione, allestiranno una mostra delle opere realizzate, in accordo con l'istituto, all'interno di aule o di aree specifiche dell'istituto stesso.

Il materiale necessario per l'allestimento, qualora non fosse fornito dalla scuola/comune, verrà quantificato di volta in volta e rimarrà di proprietà dell'istituto/comune per le future esposizioni dei nuovi progetti.

Stampa

Se l'istituto lo riterrà opportuno, potrà provvedere a proprio carico, sempre con la nostra supervisione, alla stampa dei vari "fumetti" realizzati, avvalendosi di stamperie online. Naturalmente il file esecutivo di stampa verrà realizzato dai partecipanti come precedentemente descritto, qualora non fosse possibile la creazione dello stesso, potremmo, dietro accettazione di specifico preventivo, produrlo noi.

Conclusione

I partecipanti avranno creato un proprio fumetto che potranno presentare ai visitatori della mostra e, se la struttura ospitante avrà provveduto a farlo, potranno avere in mano il prodotto finito e farlo apprezzare a tutti coloro che saranno intervenuti.

Distinti Saluti

