

## **PROGRAMMA SCUOLA DI FUMETTO**

- **Generale**

il gusto

percezione e composizione

il linguaggio del fumetto

i generi narrativi

gli attrezzi del mestiere

- **La sceneggiatura**

utilità e costruzione di un universo coerente

passare da un'idea a una storia (creazione e studio dei personaggi, uso e abuso degli stereotipi, il finale, i colpi di scena, la distribuzione)

come si sceneggia un fumetto (scansione temporale, sintesi)

- **Il disegno**

fondamenti (osservazione, anatomia, disegno dal vero)

il segno (come usare il segno per rappresentare la realtà)

il bianco e nero (la luce, l'uso narrativo)

il tratto (bianco e nero o colore)

teoria e uso del colore (le tecniche specifiche come acquarello, tempera, acrilico, aerografo etc.

vengono approfondite su richiesta dei ragazzi interessati all'illustrazione)

l'inquadratura (uso narrativo, psicologia, accorgimenti)

l'impaginazione (bilanciamento e peso della tavola a fumetti)

il lettering (onomatopée, didascalie, caratteri)

hardware e software per il disegno a mano libera (tavoleta grafica, programmi commerciali e opensource)

- **La stampa**

come si prepara il lavoro per l'editore