NUOVO PROGRAMMA DEL LABORATORIO DI FUMETTO
Dopo le esperienze fatte, i laboratori si aggiornano e si adattano alle diverse età dei partecipanti. Sono infatti state individuate 3 fasce d'età:
PRIMA FASCIA "Junior" (dai 9/10 ai 12/13 anni),
SECONDA FASCIA "Middle" (dai 14 ai 17 anni),
TERZA FASCIA "Senior" (dai 18 anni in su).
In oltre è stato stabilito uno standard didattico rappresentato da un gruppo di 4 lezioni che si concentrano sul LINGUAGGIO DEL FUMETTO, a cui, in base alla fascia, si aggiunge un corredo differente di lezioni, differenziando programmi, ore di lezione e prezzi.
LEZIONI STANDARD:

1. *Segnali di fumo;* storia del fumetto attraverso i personaggi, gli autori ed i formati più importanti, i territori e le caratteristiche che lo differenziano nel mondo, riflessioni sulla vignetta singola, la striscia e la pagina.
   ESERCIZIO: sulla base di un plot si realizzano un paio di strisce mute.
2. *La vignetta, unità e multiplo;* studio del meccanismo della "Closure" ed il raccontare per immagini, la vignetta ed il suo contorno: grammatica e comunicazione, l'impaginazione: percezione e creatività.
   ESERCIZIO: in una coppia di pagine si completa una storia disegnando le vignette mancanti.
3. *Il dono della parola;* si analizza il rapporto tra testo ed immagine, la nuvoletta: la sua grammatica, il lettering e le onomatopee.
   ESERCIZIO: Date delle pagine di fumetto muto, si interpretano inserendo i testi nelle nuvolette vuote.
4. *Tutt'un altro mondo;* l'interpretazione della realtà nella grafica e nella narrativa, le metafore grafiche e l'emotività, gli stili grafici importanti: linea chiara, Caniff/Raymond e i toni di grigio, i generi: comico, grottesco e realistico.
   ESERCIZIO: partendo da una foto si realizzano tre disegni del personaggio rappresentato secondo i tre generi.

Le lezioni saranno tenute per la maggior parte da Danilo F. Barbarinaldi, per ciò che riguarda il Linguaggio del Fumetto e le Tecniche Grafiche, mentre per la sezione relativa la Scrittura Creativa le lezioni saranno tenute da Francesco Sciannarella.

Programma sezione "Junior"

4 LEZIONI STANDARD linguaggio del fumetto
+ 10 lezioni di laboratorio:

1 INCONTRO: Inventa una storia per gioco,
2 INCONTRO: Dividi la storia per sequenze,
3 INCONTRO: Disegna i protagonisti,
4 INCONTRO: Inventa il mondo in cui vive,
5 INCONTRO: Disegnalo in sequenze 1,
6 INCONTRO: Disegnalo in sequenze 2,
7 INCONTRO: Ripassa i disegni con la penna,
8 INCONTRO: Colora all'acquerello 1,
9 INCONTRO: Colora all'acquerello 2,
10 INCONTRO: Cerca le ombre e le luci.

TOTALE: 14 lezioni, pari a 28 ore di laboratorio. PER LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE RIVOLGERSI IN SEDE. Le lezioni inizieranno appena si raggiunge il numero minimo di 3 partecipanti (max 5).

Programma sezione "Middle"

4 LEZIONI STANDARD linguaggio del fumetto

+ 2 Lezioni PLUS:

- La narrazione per inquadrature, piani e campi;
- Lettura e comprensione della sceneggiatura.

+ 10 Lezioni di TECNICHE DEL FUMETTO:

- COMPOSIZIONE. L'impostazione visiva della vignetta,
- LA FIGURA 1. Schemi Compositivi della figura umana basati sullo scheletro,
- LA FIGURA 2. Introduzione dei muscoli ed invenzione del modello,
- LA FIGURA 3. La testa: schemi, scheletro e muscolatura,
- ESPRESSIVITA'. Analisi delle potenzialità dinamiche e caratteristiche della figura,
- PROSPETTIVA 1. Concetti base sulla profondità e sullo spazio,
- PROSPETTIVA 2. Strumenti di prospettiva parallela ed accidentale,
- CHIAROSCURO. Analisi a studio delle ombre in rapporto ai volumi,
- IL RIPASSO. Studio delle tecniche di ripasso e riflessioni stilistiche,
- IL COLORE. Considerazioni tecniche e teoriche, e tecnica dell'acquerello.

TOTALE: 16 lezioni, pari a 32 ore di laboratorio. PER LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE RIVOLGERSI IN SEDE. Le lezioni inizieranno appena si raggiunge il numero minimo di 3 partecipanti (max 5).

Programma sezione "Senior"

4 LEZIONI STANDARD linguaggio del fumetto.

+ 10 Lezioni di SCRITTURA CREATIVA E SCENEGGIATURA:

- L'IDEA. Come sfruttare una singola idea per dare vita ad una storia,
- LA TRAMA. Come plasmare un'idea e farne una trama,
- I PERSONAGGI. Studio e creazione dei protagonisti di una storia,
- L'AMBIENTAZIONE. Creare (o adoperare) i giusti ambienti per i nostri personaggi,
- I DIALOGHI. Come dare voce ai nostri personaggi,
- IL SOGGETTO. Come creare un soggetto,
- SCALETTA A SCENE. Come sezionare il soggetto in scene,
- LA SCENEGGIATURA. Come scrivere una sceneggiatura per un fumetto (1°parte),
- LA SCENEGGIATURA. Come scrivere una sceneggiatura per un fumetto (2°parte),
- LA REVISIONE. Ricontrollare il tutto… è importante!

+ 10 Lezioni di TECNICHE DEL FUMETTO:

- COMPOSIZIONE. L'impostazione visiva della vignetta,
- LA FIGURA 1. Schemi Compositivi della figura umana basati sullo scheletro,
- LA FIGURA 2. Introduzione dei muscoli ed invenzione del modello,
- LA FIGURA 3. La testa: schemi, scheletro e muscolatura,
- ESPRESSIVITA'. Analisi delle potenzialità dinamiche e caratteristiche della figura,
- PROSPETTIVA 1. Concetti base sulla profondità e sullo spazio,
- PROSPETTIVA 2. Strumenti di prospettiva parallela ed accidentale,
- CHIAROSCURO. Analisi a studio delle ombre in rapporto ai volumi,
- IL RIPASSO. Studio delle tecniche di ripasso e riflessioni stilistiche,
- IL COLORE. Considerazioni tecniche e teoriche, e tecnica dell'acquerello.

TOTALE: 24 lezioni, pari a 48 ore di laboratorio. PER LA QUOTA DI PARTECIPAZIONE RIVOLGERSI IN SEDE. Le lezioni inizieranno appena si raggiunge il numero minimo di 4 partecipanti (max 6).

I laboratori sono aperti a tutti; i non tesserati che parteciperanno ai laboratori riceveranno l’iscrizione a Strane Nuvole in omaggio