Extrait du Close-Up.it - storie della visione

https://www.closeup-archivio.it/in-uscita-con-dino-audino-raccontare-a-fumetti-il-linguaggio-dei-comics-dall-idea-al-disegno-dello-sceneggiatore-stefano-santarelli

In uscita con Dino Audino "Raccontare a fumetti - Il linguaggio dei comics dall'idea al disegno", dello sceneggiatore Stefano Santarelli

Date de mise en ligne : giovedì 5 ottobre 2017

- NEWS -

Close-Up.it - storie della visione

Dino Audino Editore
Stefano Santarelli
Raccontare a fumetti - Il linguaggio dei comics dall'idea al disegno
copertina disegnata da Stefano Caselli e colorata da Emiliano Tanzillo
Manuali 190 | ottobre 2017 | 128 pagine | 15 Euros

«Dai, raccontami una storia!», disse la ragazza primitiva al ragazzo primitivo. E lui, probabilmente, iniziò a disegnare sulle pareti rocciose della caverna dove vivevano accompagnando i disegni con le parole. Ora, non sappiamo se sia andata proprio così, ma è certo che l'esigenza dell'uomo di raccontare storie, e di raccontarsi, si perde nella notte dei tempi. Così come quella di disegnare. Il fumetto è il punto d'incontro di questi due impulsi della natura umana. Che nel corso dei millenni si è sviluppato in un linguaggio sempre più raffinato fatto di segni, disegni e parole. Oggi i fumetti possono essere industria, artigianato, arte, divulgazione o semplice intrattenimento e possono trasformarsi in cinema, cartoon, serie televisive oppure viaggiare liberi e indipendenti nel web.

Questo manuale vuole essere uno strumento agile, ma al tempo stesso approfondito, per chiunque voglia intraprendere la professione di sceneggiatore di fumetti, sia per le grandi major internazionali, che per esprimersi più autorialmente tramite graphic novel per il mercato indipendente.

Il libro analizza le molteplici possibilità espressive e di comunicazione del fumetto, non solo e non tanto da un punto di vista teorico, quanto nella prassi quotidiana del mestiere. Un viaggio che parte dall'idea, passa per la sceneggiatura e approda alla matita e al digitale.

Ma come faccio ad avere un'idea se non ho l'ispirazione? Quanto deve essere lungo un soggetto? Come si scrive una sceneggiatura? Che cos'è lo storyboard? Qual è il modo giusto di usare le inquadrature? Queste sono solo alcune delle più frequenti domande che di solito si pongono gli aspiranti autori, cui questo libro tenta di rispondere attraverso esempi concreti, stralci di soggetti e di sceneggiature già edite, studi, disegni e tavole tratte dalle opere dei più importanti autori italiani e stranieri.

Stefano Santarelli, fondatore della Scuola Romana dei Fumetti, insegna nei corsi di Fumetto e di Sceneggiatura da oltre vent'anni. Ha esordito come sceneggiatore di fumetti sull'Intrepido. Ha scritto storie per Martin Mystère e Dylan Dog, numerosi episodi dei Grandi miti greci a fumetti di Luciano De Crescenzo e attualmente lavora a fumetti di divulgazione scientifica. Ha scritto inoltre alcuni episodi della serie tv animata Sandokan e con Massimo Vincenti è il creatore e sceneggiatore di Ulisse - il mio nome è nessuno, prodotto dalla Rai e vincitore del premio Kineo/Diamanti al Festival del Cinema di Venezia 2012 come miglior serie animata

Copyright © Close-Up.it - storie della visione