



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. MASSIMILIANO DE GIOVANNI

Materia di insegnamento: SCRITTURA CREATIVA E NARRAZIONE PER IMMAGINI I

Ricevimento: Martedì 13.30-14.30 (previo appuntamento)

e-mail: degiovanmassimiliano@gmail.com

Programma della materia

Esercitazione scritta: *visualizzazione e descrizione di un oggetto di uso comune.*
Esposizione di un graphic novel (o di un libro illustrato) in 3 minuti.
Esercitazione scritta: *descrizione di una fotografia.*
Come nasce un'idea.
Come raccontare una storia breve attraverso punti di vista originali.
Visione di spot pubblicitari.
La colonia spaziale: gioco di gruppo per evidenziare i luoghi comuni dominanti nella nostra società.
Come creare un personaggio: immedesimazione, aspirazione, trasgressione.
Il cast: protagonista, spalla, antagonista.
Esercitazione scritta: *sviluppo di un personaggio da una fotografia.*
Lo schema base: introduzione, sviluppo, svolta e conclusione.
Le domande fondamentali: chi? Dove? Quando? Cosa?



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Esercitazione scritta: *creazione di una storia da una fotografia.*

Il soggetto: com'è e come si fa.

Le domande supplementari: come? Perché?

Lettura e comparazione di soggetti (da fumetto, televisione, cinema).

Lettura di un racconto.

Esercitazione scritta: *creazione di un soggetto da un racconto.*

Esercitazione scritta: *creazione di un soggetto da un articolo di giornale.*

Prova di valutazione primo semestre: *creazione di un soggetto da cinque parole chiave.*

I formati editoriali.

La gabbia.

La grammatica di base: vignetta, balloon, didascalia, sequenza...

La scaletta: cos'è e come si fa.

Esercitazione scritta: *suddivisione in sequenze di uno dei soggetti realizzati nel primo semestre.*

La regia.

Inquadrature: campi e piani.

Lo storyboard: cos'è e come si fa.

Esercitazione scritta: *realizzazione di uno storyboard da una o più sequenze della scaletta.*

I dialoghi: comprensibilità, fluidità, giusto ritmo e necessarie pause.

Regole di editing.

Esercitazione scritta: *ideazione dei dialoghi per una storia a fumetti.*

La sceneggiatura: cos'è e come si fa.

Lettura e comparazione di sceneggiature.

La presentazione di un progetto.

Bibliografia:

Gente di notte (1998), Lazarus Ledd – Tokyo Blues (1998), Pazzo di te (2000), Cuori in affitto (2002), Lupin III – Nella camera a gas, Lupin III – Nei panni di Zazà (2003), Barcode (2006), Matteo e Enrico (2007), The Fag Hag (2008), Il viaggio di Akai – Il kappa, il tanuki e la foresta di bambù (2009), Il viaggio di Akai – Il sarugami, il re cinghiale e il tengu dl monte Chokai (2010), Innamorarsi a Milano (2010), Matteo e Enrico – L'integrale (2014), Scrivere a fumetti – Manuale di scrittura creativa e narrazione per immagini (2014), Le semplici cose (2019).



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Profilo professionale:

Nato a Bologna il 7 agosto del 1970, vive a Ferrara.

È direttore di Kappalab, casa editrice leader nel settore del fumetto e della narrativa per ragazzi. Dopo aver aperto le porte ai manga in Italia nel 1990, aver diretto per Granata Press riviste come “Mangazine” e “Zero” e aver partecipato alla stesura del saggio enciclopedico *Anime, guida al cinema d'animazione giapponese* inizia a firmare sceneggiature per il fumetto.

Ha pubblicato per Feltrinelli, Dargaud Benelux, Giunti Junior, Mondadori, Edizioni Star Comics, Kappa Edizioni, Kappalab e per i Classici del Fumetto Serie Oro del quotidiano “La Repubblica”.

Ha coordinato il magazine a fumetti di *Huntik* per Rainbow / Tridimensional.

Dal 2006 insegna Scrittura Creativa e Narrazione per Immagini I all'Accademia di Belle Arti di Bologna.

I suoi fumetti sono stati tradotti in Francia, Belgio e Spagna.

Data:

14 ottobre 2020

Firma