

## WORKSHOP E INCONTRI CON AUTORI

Tutti gli incontri saranno articolati in una prima parte a carattere più teorico, in cui l'autore presenta il proprio lavoro (senza limiti di partecipazione) ed in una seconda parte di tipo laboratoriale per la quale è previsto un massimo di 15 partecipanti. L'iscrizione dovrà essere effettuata presso il nostro Centro Servizi scrivendo a [progettosbang@uc-mugello.fi.it](mailto:progettosbang@uc-mugello.fi.it) oppure telefonando al numero **05584527175-179**.

I due incontri di Fabio Lai sono invece esclusivamente a carattere pratico e pertanto per questi la prenotazione è obbligatoria.

**La partecipazione ai workshop è gratuita.**

Ecco il programma completo:

**Sabato 16 aprile - ore 16.00-18.00**

Biblioteca di Borgo San Lorenzo – P.zza Garibaldi, 10

**Fabio Lai**

***“Come nascono gli eroi. creare personaggi per fumetti, cartoni animati e videogiochi” - Parte 1***

(Workshop propedeutico al concorso)

Cos'è il “character design”? Quali caratteristiche deve avere un personaggio per diventare eroe di una storia? Come possiamo mostrare il suo carattere, le sue attitudini? Fabio Lai, fumettista e animatore di lungo corso, tratteggerà una panoramica di questo affascinante mondo.



**Giovedì 21 aprile - ore 17.00-19.00**

Biblioteca di Vicchio - P.zza Don Milani, 6

**Sauro Ciantini**

***“Incontro con l'autore di Palmiro”***

Capire la "filosofia di un personaggio" attraverso esercizi visivi di "abitudine alla critica".

Stimolare la discussione e lavorare insieme agli altri. Saranno questi gli argomenti che Sauro Ciantini affronterà sulla base della sua consolidata esperienza nel mondo del fumetto.

**Venerdì 29 aprile - ore 17.00-19.00**

Biblioteca di Pontassieve – Via Tanzini, 23

**Filippo Rossi**

**“Storytelling: la grammatica del fumetto. La composizione, il momento creativo che precede la realizzazione definitiva”**

Raccontare una storia a fumetti implica usare un linguaggio specifico, con caratteristiche proprie, dove ogni elemento deve armonizzarsi con gli altri per creare la cosiddetta “sospensione dell’incredulità”.

Ce lo spiegherà Filippo Rossi che fornirà una rapida carrellata dei concetti principali dello storytelling, producendo alcuni esempi di racconto.



**Mercoledì 11 maggio - ore 17.00-19.00**

Biblioteca di Barberino di Mugello – P.zza Cavour, 36

**Giulio Zeloni**

**“Fumetti fantasy e fantascienza. Il character design”**

Nel workshop Giulio Zeloni farà un'introduzione a come si progetta un personaggio, in particolare per il mondo del fantastico, con brevissime nozioni tecniche in una prima parte, mentre nella seconda i partecipanti proveranno a realizzare un proprio personaggio sotto la sua guida.



**Sabato 14 maggio - ore 16.00-18.00**

Biblioteca di Borgo San Lorenzo – P.zza Garibaldi, 10

**Fabio Lai**

**“Come nascono gli eroi. creare personaggi per fumetti, cartoni animati e videogiochi” - Parte 2**  
(Workshop propedeutico al concorso)

Torna Fabio Lai a raccontarci i segreti dell'arte della progettazione del personaggio (“character design”). La parte finale del workshop sarà dedicata alla messa a punto degli elaborati prodotti dai partecipanti al concorso che saranno



aiutati e consigliati da un professionista del settore.



**Venerdì 20 maggio - ore 17.00-19.00**

Biblioteca di San Piero a Sieve – Via Trifilò, 2/b

**Francesco Barbieri**

***“Il character design disneyano”***

Gli intramontabili eroi della Disney e della Warner Bros si animano grazie alla talentuosa mano di Francesco Barbieri che, a partire da forme semplici, ci insegnerà a realizzarli, consentendo a tutti di entrare nel mondo della progettazione del personaggio secondo lo stile americano.

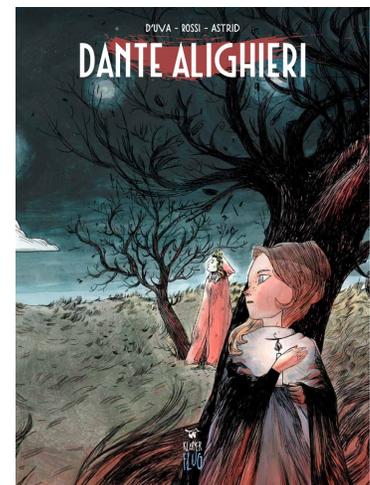
**Sabato 28 maggio - ore 16.00-18.00**

Biblioteca di Firenzuola – Via SS. Annunziata,  
2/4

**Alessio D'Uva**

***“Il fumetto letterario: Dante a Fumetti.  
Proiezione di diapositive ed esposizione  
dell'esperienza di sceneggiatura e produzione di  
una graphic novel”***

La presentazione riguarderà il fumetto Dante Alighieri, prodotto dalla casa editrice Kleiner Flug di Scarperia e San Piero, di cui Alessio D'Uva è uno dei fondatori. Durante l'incontro, l'editore e sceneggiatore della graphic novel, racconterà i passaggi che hanno portato alla realizzazione dell'opera.



**Materiale consigliato per tutti gli incontri:**

blocco di fogli A4 lisci, matita HB o 2B, gomma da cancellare, temperamatite.

Opzionale: matite e pennarelli colorati, pennarelli neri fini (0.2-0.5)