

# SHORTS COMICS MARATHON

## Regolamento

### Antefatto

Il protagonista arriva da un futuro dove non esiste più il cinema, se non in vecchi articoli su cui ha messo le mani. Viene quindi nel nostro presente per capire che cosa sia la fantomatica magia del cinema. Si siede in sala e iniziata la proiezione viene letteralmente inondato dalla luce e da essa inglobato.

### Idea

Questo è l'espedito che lo farà entrare dentro al vostro film, nella scena principale che avete scelto. Il fine è dimostrare attraverso il vostro fumetto la potenza del cinema nel far sognare gli spettatori, nel far vivere emozioni. Il ragazzo del futuro sarà dentro la scena, in quanto il cinema ci ingloba nel suo mondo portandoci in differenti universi. Potrà interagire con i personaggi ma non avrà mai risposta da essi. Potrà incitarli nel fare qualcosa, avvisarli di un pericolo imminente, gioire con loro, piangere, commuoversi. Avrà quindi un ruolo di commento a quello che sta succedendo ma quindi mai in un discorso bilaterale in quanto il cinema classico non risponde all'ascoltatore, procede con la storia nonostante noi commentiamo/contestiamo ciò che accade.

Ricordiamo che il ragazzo non ha mai visto un film. Nel suo futuro regnano i filmati in stile Tik Tok e la VR ormai è superata, rappresenta un pochino le nostre videocassette. I momenti di visione sono poi tutti singolari, non condivise. Sarà quindi sempre piacevolmente stupito delle potenzialità del cinema, a sé sconosciute.

Non sarà quindi abituato a:

- visione da mero spettatore impossibilitato a interagire
- coinvolgimento emotivo
- seguire la messa in scena forzata dall'occhio del regista, non può cambiare inquadratura a piacimento come accade girando la testa con la VR.

### Necessità tecniche

- Graficamente, all'inizio di ogni storia il ragazzo entrerà nella scena da una parete bianca (lo schermo) mentre alla fine ci entrerà, come se fosse un portale fra un film e l'altro.
- Seguire necessariamente la griglia grafica base a due colonne e tre righe.
- Le vignette potranno fondersi per creare vignette più grandi seguendo tutti i layout forniti nel presente kit.
- I fumetti dovranno avere almeno 6 pagine, chi vuole superarle dovrà necessariamente seguire un numero pari di tavole (8, 10, 12).
- I fumetti dovranno essere in scala di grigi.
- La dimensione minima della tavola dovrà essere A4 a 300 dpi
- Il carattere dovrà avere un'altezza di 8 punti.

# SHORTS COMICS MARATHON

## Tempistiche e scadenza

La Maratona inizia nel momento in cui ci si iscrive. Prima sarà, più tempo si avrà a disposizione.

Primo step: Presentazione della personale caratterizzazione del personaggio principale.

Secondo step: Creazione storyboard con bozza del fumetto e discussione dello stesso con la figura dell'editor, **entro lunedì 4 luglio**. Le bozze dovranno pervenire via mail all'indirizzo [24hmarathon@maremetraggio.com](mailto:24hmarathon@maremetraggio.com). In risposta concorderemo le tempistiche per la discussione.

Terzo step: Disegno vero e proprio del fumetto come verrà presentato in versione finale. La scadenza per la consegna dei definitivi sarà **sabato 9 luglio, ore 12.00**.

Scadenza iscrizioni: 1 luglio 2022.

## Limitazioni e clausole

L'iscrizione non ha limiti di numero, tutti gli elaborati considerati finiti saranno inseriti nella pubblicazione finale fino ad un numero massimo di 15. Nel caso in cui si eccedesse questo numero, tutti i partecipanti andranno a comporre la pubblicazione digitale in pdf/ebook, mentre le 15 opere su carta stampata saranno scelte con insindacabile decisione dall'organizzazione del festival.

Ogni partecipante (pubblicato) riceverà direttamente a casa gratuitamente 5 copie del volume finale stampato. Il volume sarà a tiratura limitata e a distribuzione gratuita. Per chiunque ne sarà interessato potrà ritirare una copia fino ad esaurimento scorte presso la sede di Associazione Maremetraggio, Casa del cinema di Trieste, piazza Duca degli Abruzzi 3, Trieste oppure riceverla a casa con un contributo spese pari al solo costo della spedizione, concordata telefonicamente o via mail.

Le opere rimarranno di appartenenza sia dei singoli autori che dell'associazione Maremetraggio, che si impegna in qualsiasi possibile utilizzo futuro di non percepire alcun ricavo dall'utilizzo delle immagini per scopi promozionali o culturali.