

# SHORTS COMICS MARATHON

## LA STORIA

Allan arriva da un futuro dove non esiste più il cinema. Arriva nel 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. Dopo la proiezione incontra Totò, il ragazzino del “Nuovo cinema Paradiso” di Giuseppe Tornatore che gli dice di andare nel 1955, proprio in quel cinema dove troverà Alfredo, il proiezionista. Cinefilo incallito, Alfredo gli mostrerà lo sguardo dei maestri grazie a dei film *classiconi* che hanno segnato le generazioni. Allan viene di nuovo riassorbito dallo schermo e entra in ognuno dei singoli film.

## OBIETTIVO

Il fine della storia è dimostrare attraverso il vostro fumetto la potenza del cinema nel far sognare gli spettatori, nel far vivere emozioni.

Il fumetto potrà ricoprire una sola scena del film, assicurando la contestualizzazione della stessa così che anche un lettore che non abbia visto la pellicola originale riesca a capire il senso della storia, oppure tutto il film compresso con vari espedienti in poche tavole.

Allan sarà dentro la scena, in quanto il cinema ci ingloba nel suo mondo portandoci in differenti universi. Potrà interagire con i personaggi, potrà incitarli nel fare qualcosa, avvisarli di un pericolo imminente, gioire con loro, piangere, commuoversi. In nessun modo la presenza di Allan e quello fa influisce nella storia, che deve andare così come va nel film. Avrà quindi soprattutto un ruolo di commento a quello che sta succedendo.

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 mentre alla fine ne uscirà allo stesso modo, come se lo schermo bianco 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, con un massimo di 8
- La stampa su volume sarà in scala di grigi. La pubblicazione elettronica e online può essere a colori. Se volete potete progettare il fumetto direttamente su scala di grigi, oppure realizzarlo a colori per poi convertirlo automaticamente in bianco e nero per la stampa, oppure creare direttamente una versione a colori e una versione in bianco e nero. La scelta non influirà minimamente nel giudizio finale.
- La dimensione minima della tavola dovrà essere A4 a 300 dpi
- Il carattere sarà ZITZ, disponibile nel kit, punto 11 con interlinea 10. Volendo, potete scrivere a mano o con un altro carattere provvisoriamente, poi penseremo noi a impaginarlo con il giusto lettering, basta che l'ingombro sia lo stesso, non minore.

# SHORTS COMICS MARATHON

## TEMPISTICHE, SCADENZA E REVISIONI

La Maratona inizia lunedì 1 maggio, nel momento in cui verrà reso disponibile questo kit e l'attribuzione del film.

Le revisioni saranno con l'editor contatto DM instagram shortscomicsmarathon, con messaggi, vocali oppure con chiamate concordate. Potete scrivere qualunque volta vogliate, si assicura la presenza per almeno un ora al giorno soprattutto in orario preserale (indicativamente 18.00-19.00).

Prima revisione: Presentazione idea di base sulla scena e come Allan interagirà in essa.

Seconda revisione: invio storyboard

Revisioni varie: potete inviare immagini o richieste ogni volta che vorrete, chiedere consigli, capire se un espediente funziona o se un disegno regge. Potete inviare anche fotografie di voi che disegnate, delle tavole work in progress, di bozzetti, così che possiamo pubblicarle nella pagina instagram per mostrare appunto il work in progress. Vi chiediamo di NON pubblicare tavole complete nei vari profili prima del giudizio dei giudici e prima della pubblicazione sul profilo instagram della maratona.

La scadenza ultima per la consegna dei file conclusi sarà mercoledì 31 maggio alle ore 24.00 tramite mail (o wetransfer) all'indirizzo mail 24hmarathon@maremetraggio.com

## Limitazioni e clausole

L'iscrizione non ha limiti di numero, scade il 29 aprile 2023.

Tutti gli elaborati considerati finiti saranno inseriti nella pubblicazione pdf online e nella bacheca instagram, rimontati adeguatamente alle gallery. Nella pubblicazione cartacea verranno inseriti fino ad un numero massimo di 15 selezionati, a cura di una giuria di esperti del mestiere.

Ogni partecipante riceverà direttamente a casa gratuitamente una copia 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 previo appuntamento, oppure riceverla a casa con eventuale 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, organizzatrice del festival ShorTS di cui ShorTS Comics Marathon è evento collaterale, che si impegna in qualsiasi possibile utilizzo futuro di non percepire alcun ricavo dall'utilizzo delle immagini per scopi promozionali o culturali.