

CURS DE GUIÓ DE CÒMIC

Curs 100% online

Per fer aquest curs només necessites una connexió a Internet i un dispositiu que tingui micròfon i/o càmera web (pots connectar-te des d'un ordinador, una tablet o un smartphone).

IMPARTIT PER
Max Vento



Autor de guions de còmic i docent
a EUA i Espanya



Showrunners Barcelona S.L
C/ d'Igualada 20, Local 1
08012 Barcelona, España
Tel. +349 315 45 741
hola@showrunners.org

SHOWRUNNERS

Descripció

Els alumnes aprenen des dels principis bàsics de l'escriptura de guió de còmic fins a les peculiaritats i aspectes pràctics de la seva indústria. Durant el curs, cada alumne/a desenvolupa el seu propi projecte de sèrie, novel·la gràfica o àlbum. I un cop finalitzat, tindran les eines per presentar el seu projecte al mercat, amb l'objectiu de plasmar la seva idea en un llibre.

Sessió 1

Introducció

- Què és un còmic? Similituds i diferències amb altres arts.
- Els mercats del còmic: *manga*, *comic-book*, novel·la gràfica, àlbum, revistes i premsa, còmic digital, etc. Què ofereixen a l'autor/a? Què busquen de l'autor/a?
- La persona professional i l'artista: autor complet, tàndem artístic, encàrrec professional.
- Com descobrir el teu mercat idoni.

Pensament visual: Escriure imatges

- Vocabulari visual. Unitats narratives del còmic.
- El llenguatge del còmic.
- Narrativa gràfica: diferències entre prosa, còmic i audiovisual.
- Escriure dibuixos: la relació entre la imatge i els dibuixos: La relació entre la imatge i la paraula.
- Vocabulari essencial.

Sessió 2

El projecte

- Aspectes bàsics: Portada, *logline*, sinopsi i context, disseny de personatges, pàgines de mostra, extres.
- Presentar un projecte a un/a editor/a.

Com trobar idees?

- Creativitat: Pensament divergent i convergent. Combinant oposats.
High concept.

El projecte, al detall: Logline (I)

- Establir la situació.
- Introduir el problema.
- Prometre que hi ha molt més.

Sessió 3

El projecte, al detall: : Logline (II)

- Provant diferents fórmules.

El projecte, al detall: Personatges

- Tipus de personatges: Protagonista, antagonista, secundaris.
- Arquetips.
- *The big 5*. Dimensions de la personalitat.
- Motivació del personatge.

Sessió 4

Storytelling

- Els quatre elements clau: argument, personatge, univers, llenguatge.
- Els 22 consells de Pixar per millorar la teva narrativa.

El projecte, al detall: Sinopsi (I)

- Tipus d'històries.
- 10 gèneres segons *Save the cat*.
- El conflicte clàssic, modern i postmodern.
- L'estructura en tres actes.

Sessió 5

El projecte, al detall: Sinopsi (II)

- Els 15 moments clau en una història.
- Com començar la història?
- Com resoldre la història?
- Balanç entre argument i personatge.
- Arc de personatge(s).

Sessió 6

Reunions individuals

- Anàlisi de l'estat del projecte en una tutoria personalitzada amb cada alumne/a.

Sessió 7

El projecte, al detall: Pàgines de mostra

- Quin moment triar per a les meves mostres?
- Les unitats narratives del còmic: vinyeta, pàgina, escena i seqüència.
- Composició de pàgina: nombre de vinyetes, forma i mida, organització.
- Vinyetes: Els plans, l'enquadrament, el text retolat.
- Equilibri entre imatge i paraula: Quan donar més importància a la primera o a la segona?

- El ritme narratiu: moments, accions, temàtica, escenes i aspectes.
- El format del guió de còmic: com escriure per a un/a dibuixant.

Sessió 8

Diàleg

- La paradoxa del diàleg a la ficció.
- conflicte i motivació.
- El ritme.
- El llenguatge.
- Diàleg explicatiu.