

LABORATORIO: RACCONTARE CON IL FUMETTO

Il laboratorio si svolgerà in una finestra temporale della durata di **4 settimane, ogni appuntamento settimanale sarà di 2,30h.**

Per un'esperienza ottimale dal punto di vista dei partecipanti abbiamo deciso di realizzare due programmi differenti suddivisi per fascia di età: 11/17 anni ed over 18.

DOVE

Lombroso 16, Via Cesare Lombroso, 16, 10125 Torino TO

DATA ED ORA

Nel momento in cui si raggiunge il numero minimo di adesioni necessarie per far partire il laboratorio ed a seconda della fascia di età degli iscritti sarà possibile definire la variante di programma.

Se i partecipanti saranno per la maggior parte Over 18 saranno tendenzialmente serali e localizzati nei weekend (esempio 21,00/23,30 il venerdì, il sabato o la domenica).

Se invece la maggior parte dei partecipanti saranno under 18 saranno tendenzialmente pomeridiani od infrasettimanali (esempio 17,00/19,30).

REQUISITI

Per seguire i laboratori è necessaria l'iscrizione all'associazione. Il laboratorio è aperto a tutti gli interessat* dagli 11 anni in su, **i genitori (1 per partecipante) possono partecipare gratuitamente fino ad esaurimento spazio.**

COSTI

Esclusa l'iscrizione all'associazione. Le quote di partecipazione individuali variano a seconda del totale dei partecipanti. L'età degli iscritti ammessi è indicata tra parentesi quadre:

Under 18 [11-17 anni]

- 20 Partecipanti: 49 €
- 10 Partecipanti: 79 €

Over 18:

- 20 Partecipanti: 49 €
- 10 Partecipanti: 59 €

Consigliamo in fase preliminare alla partenza del laboratorio di chiedere tutto ciò che non è chiaro

DISCLAIMER

L'Associazione metterà a disposizione tutto il materiale didattico portate un piccolo astuccio con matita e gomma.

Alla fine del laboratorio verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

VINCOLI

È possibile ritirare la propria partecipazione dal corso nella finestra temporale indicata come “Periodo di adesione” Il periodo di adesione termina nel momento in cui si raggiunge il numero minimo disponibile per partecipare al laboratorio (in questo caso 10 partecipanti).

Una volta conclusa questa fase verranno definiti i dettagli degli appuntamenti (data, ora e luogo) e non sarà più possibile ritirarsi.

A questo punto i partecipanti versano la totalità della quota che in nessun caso sarà rimborsabile.

[!] in caso di mancata frequenza od assenza la quota versata non verrà rimborsata

PERCHÈ I COSTI DI PARTECIPAZIONE SONO DIVERSI PER FASCIA DI ETÀ'?

Per legge trattare attività del genere con minori richiede personale aggiuntivo che impatta sulla quota.

CHE COSA È COMPRESO NEL LABORATORIO?

L'associazione mette a disposizione un tutor professionista e relative figure di supporto se necessarie. Alla fine del laboratorio verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

Per tutti gli altri termini e condizioni vedere la voce “Termini e condizioni Cooper Keegan Workshop”

www.ckworkshop.net



METODI DI PAGAMENTO:

Paypal AMICI E PARENTI all'indirizzo
cooperkeeganworkshop@gmail.com

Contanti presso Viale I Maggio 10, Budrio od agli Eventi a cui siamo partecipi (vedi calendario sul sito o social)

Verrà rilasciata una ricevuta.



PROGRAMMA UNDER 18

Appuntamento 1:

- Presentazione insegnante/studenti.
- Panoramica prossime lezioni, obiettivi, presentazione del materiale da cui impareremo.
- Spiegazione terminologia e breve storia del fumetto. • Esercizio pratico di costruzione di una tavola a fumetti attraverso un boardgame.

Appuntamento 2:

- Esempi di stili formati e generi.
- La differenza tra il fumetto autoriale e il service.
- Esercizio pratico di service attraverso boardgame.

Appuntamento 3:

- Le strutture delle storie (gli atti, il viaggio dell'eroe ecc. ecc.) regole utili da imparare per poi disobbedire.
- Esercizio di improvvisazione e storytelling attraverso boardgame.

Appuntamento 4:

- Le figure professionali del fumetto, chi sono cosa fanno e dove si nascondono.
- Consigli ed esercizi utili per continuare a scrivere storie e fare i fumetti.
- Giochiamo a "Cadavere squisito" con boardgame, inventando una storia tutti insieme.

PROGRAMMA OVER 18

Appuntamento 1:

- Presentazione insegnante/studenti.
- Panoramica prossime lezioni, obiettivi, presentazione del materiale su cui lavoreremo.
- Spiegazione terminologia e breve storia del fumetto. • Esercizio pratico di costruzione di
- Una tavola a fumetti attraverso un boardgame.

Appuntamento 2:

- Esempi di stili formati e generi.
- La differenza tra fumetto autoriale e service.
- Esercizio pratico di service attraverso boardgame.

Appuntamento 3:

- Le strutture delle storie (gli atti, il viaggio dell'eroe ecc. ecc.) regole utili da imparare per poi disobbedire.
- Esercizio di improvvisazione e storytelling attraverso boardgame.

Appuntamento 4:

- Le figure professionali del fumetto, chi sono cosa fanno e dove si nascondono.
- Consigli ed esercizi utili per continuare a scrivere storie e fare i fumetti.
- Giochiamo a "quot;cadavere squisito" con boardgame, inventando una storia tutti insieme.