

Pentel Arts

Scopri tutte le punte
a pennello



Linea **Brush**

www.pentel.it   



LUCCA 2019 COMICS AND GAMES

Mangaka Contest 2019

AWS

MANGAKA CONTEST
2019



LUCCA 2019
COMICS AND GAMES

X

Accademia Europea di Manga

Mangaka Contest 2019

Lucca Comics & Games
X
Accademia Europea di Manga

Pentel Italia e la fudepen

La Pentel Italia s.p.a. ha sede a Milano ed è la diramazione in Italia della famosa azienda giapponese produttrice di articoli per l'arte e la scrittura.

Quasi tutti i fumettisti italiani conoscono bene la GFKP (i giapponesi non sono bravi con i nomi) ribattezzata "Brush pen" in occidente, utilizzata molto spesso nel fumetto nostrano per l'inchiostrazione. Fino a qualche anno fa i nostri artisti dovevano migrare in Francia per reperire questa penna a cifre considerevoli. Ora la possono trovare in qualsiasi negozio d'arte della propria città.

Nel 2011 la Pentel Italia decise di avvicinarsi al mondo del fumetto e del manga con grande apertura e curiosità.

Da quel giorno molte cose sono cambiate. La casa madre giapponese ha cominciato a ricevere richieste di una varietà sempre crescente di strumenti per l'arte e, a volte con un po' di scetticismo, ha rifornito i magazzini di Milano con prodotti la cui esportazione non era neppure in programma. Tant'è che ancora oggi le Fude Pen più usate nel manga hanno ancora la confezione solo in giapponese.

La campagna informativa e distributiva di Pentel Italia in tutto il Paese è stata grandiosa. Grazie anche a questi prodotti, molti ragazzi sono tornati a frequentare i negozi d'arte. Oggi le fude pen, compresa la GFKP, si trovano ovunque a prezzi adeguati e ogni anno siamo felici di poter accogliere senza sforzi qualche interessante novità dal Giappone. Una di queste, arrivata qualche anno fa, è riportata nella pagina seguente. Una penna certo non adatta a fare manga ma comunque molto interessante.



www.pentel.it

Euromanga Edizioni

Questa editrice è nata nel 2009 per rispondere al vuoto lasciato dagli editori italiani nel campo della manualistica tecnica dedicata al fumetto giapponese.

Dopo la serie “How to draw manga” pubblicata in Giappone da Graphic-sha e tradotta in Italia da Panini, non c'erano stati aggiornamenti nella bibliografia italiana e i testi disponibili risultavano stilisticamente datati.

In Giappone ogni anno si producono approssimativamente 200 titoli di manualistica tecnica specifica per il manga e l'illustrazione. Il primo impegno di Euromanga Edizioni, nata all'interno dell'Accademia, è quello di trovare testi che possano essere utili come supporto didattico agli studenti.



Ogni anno vengono esaminati una decina di manuali e, prima di intraprendere l'avventura della traduzione e adattamento, ogni volume viene valutato molto attentamente e spesso lasciato riposare su uno scaffale per qualche mese. Se sopravvive alla polvere diventa un titolo della collana Tecnica Manga.

Ogni libro ha un lato tecnico, uno didattico, una serie di aspetti editoriali e molto spesso una sua storia.

“Espressioni e sentimenti” in particolare nasce dalla traduzione del libro “Equilibrio e dinamica dei corpi”, diversi anni prima. L'autore, Hayashi Hikaru, rimase molto colpito dal fatto che avessimo deciso di non dargli un titolo accattivante tipo “Super Manga per tutti!!” come altri avevano fatto e invece ci fossimo sforzati di comprenderne

il contenuto e di tentare di rappresentarlo al meglio.

Abbiamo seguito il prof. Hayashi fino al suo nuovo editore e, quando abbiamo chiesto i diritti dei suoi nuovi libri, è stato molto felice di sostenere la nostra richiesta.

www.euromanga.it

2019 Quarto classificato

Francesco Romano

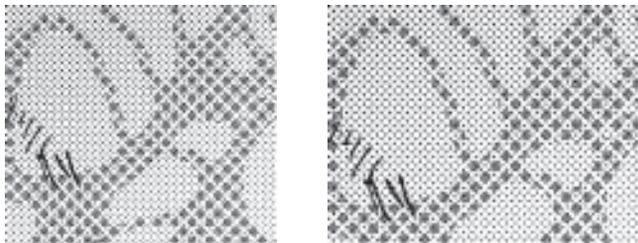
Le 30 pagine che seguono riportano integralmente il lavoro che Francesco Romano ha presentato al concorso di quest'anno. Il punto di forza di questo lavoro è nelle inquadrature dinamiche, molto espressive e originali.

Graficamente coerente in tutte le 30 pagine, riesce nell'intento di comunicare una certa inquietudine e una risoluzione finale.

Detto questo i difetti tecnici e gli errori non mancano... purtroppo.

1. Retini

Tecnicamente i file inviati erano in RGB a 1200 punti per pollice. La conversione da RGB a BN diventa potenzialmente un problema per l'autore perché per stampare in bianco nero, magari in offset con una sola lastra, qualcuno dovrà fare la conversione. In questo caso Francesco è stato, per così dire, più attento; sebbene i file siano in RGB, i puntini dei retini sono quasi sempre effettivamente neri e quindi, a meno di errori grossolani dal lato editoriale che siamo stati attenti a non commettere, il risultato finale della nostra conversione a BN è identico a quello dei file inviati. Tuttavia, ci sono tavole in cui sono presenti puntini grigi! Quale metodo di trasformazione dobbiamo usare? La risposta è: decidiamo noi... questa non è mai un'opzione gradevole per un artista.



Esempio di trasformazione di un retino grigio a bianco nero.

Inoltre guardando da vicino i retini neri si trovano molti puntini di un singolo pixel, sintomo di una trasformazione digitale a posteriori. Questi danno un effetto di "sporcizia" della tavola e vanno a scapito della qualità grafica del lavoro.

2. Splash page

La splash page è una pagina contenente una singola inquadratura.

Serve per spezzare il ritmo narrativo sottolineando un momento particolarmente importante. In questo lavoro ce ne sono talmente tante che finiscono per perdere questa funzione. È un po' come l'uso del grassetto in un testo; serve per sottolineare gli elementi importanti di un paragrafo. Chi non ha idea di come comunicare finisce per mettere in grassetto quasi tutto e niente risulta più in evidenza. Non ci resta che dedurre che Francesco non sia stato in grado di individuare il momento importante del suo racconto e quindi di dargli una impaginazione adeguata.

3. Storia, personaggio e motore (contiene spoiler)

Il protagonista è un ragazzo che tenta il suicidio e che viene soccorso da familiari, fidanzata e amici. Molto drammatico anche se alla fine della lettura risulta piuttosto banale e poco coinvolgente.

Perché ha questo effetto sul lettore?

Ecco un paio di indizi:

1. Non conosciamo niente di questo tizio. Cosa fa nella vita? È ricco? Povero? Disturbato? Equilibrato? Ha un obiettivo per il futuro? Cosa gli piace? È un perfetto sconosciuto e resta tale per tutto il racconto. Per quanto riguarda noi lettori, può tranquillamente buttarsi di sotto purché non finisca sulla nostra auto parcheggiata.
2. Non sappiamo perché si vuole buttare... ha avuto una brutta giornata? Gli hanno ridotto la paghetta? È stato torturato? Bullizzato? È andato male al compito di matematica? È adolescente e deve rompere le scatole al mondo per farsi notare? La risposta non è irrilevante! Una storia che porta il protagonista al suicidio DEVE contenere i motivi. Servono per stimolare una riflessione nel lettore! Il lettore tende ad empatizzare con un personaggio che subisce profondi traumi e arriva a comprendere anche chi non riesce a superarli se non con un gesto estremo. Invece prova repulsione per un personaggio che si arrende per una piccolezza. Entrambe le opzioni vanno bene perché attivano uno stato d'animo in chi legge.
In questo caso non abbiamo indizi. Niente bulli, niente problemi in famiglia (che dichiara di amare), niente problemi con gli amici e nemmeno una crisi con la fidanzata, colpevole soltanto di essere stata disegnata malino.

4. I margini

I testi, artisticamente grandi e ingombranti, sono spesso prossimi ai margini e, naturalmente, non sono presenti le abbondanze. Il risultato è che in alcuni casi si perdono dei pezzi di lettera. Questo non fa perdere l'effetto introspettivo del lavoro ma modifica il risultato finale. Per un artista non dovrebbe essere accettabile.

5. Proporzioni aliene

Nell'arte quasi tutto è ammesso purché scaturisca dall'animo dell'artista e riesca a comunicarlo a chi ne fruisce. Le rifiniture fanno pensare che Francesco abbia inchiostrato in treno o su una panchina di un parco pubblico ma non ci permettiamo di valutare negativamente questo metodo. Il design dei personaggi è schizzato, approssimativo e impreciso ma probabilmente è funzionale a rafforzare la rappresentazione dello stato d'animo del protagonista che vede il resto del mondo in modo distorto e quindi è una scelta che ha una sua dignità.

Quello che non capiamo sono alcune proporzioni anatomiche deformate senza criterio apparente. Il fratellino in particolare cambia proporzioni a seconda dell'inquadratura ed è praticamente sempre sotto dimensionato. Uno psicologo direbbe che si tratta di un personaggio poco importante per l'autore. Un lettore invece si chiede semplicemente: "cosa ci sta a fare?". Inizialmente abbiamo pensato che fosse la causa del desiderio suicida del protagonista. Poteva voler morire perché era geloso (protagonista egocentrico e viziato) oppure voleva morire per donare gli organi al fratellino malato (protagonista altruista e maturo). Purtroppo nessuna delle due ipotesi ha trovato riscontro. Il fratellino rende solo più difficile la lettura.

6. Dove siamo?

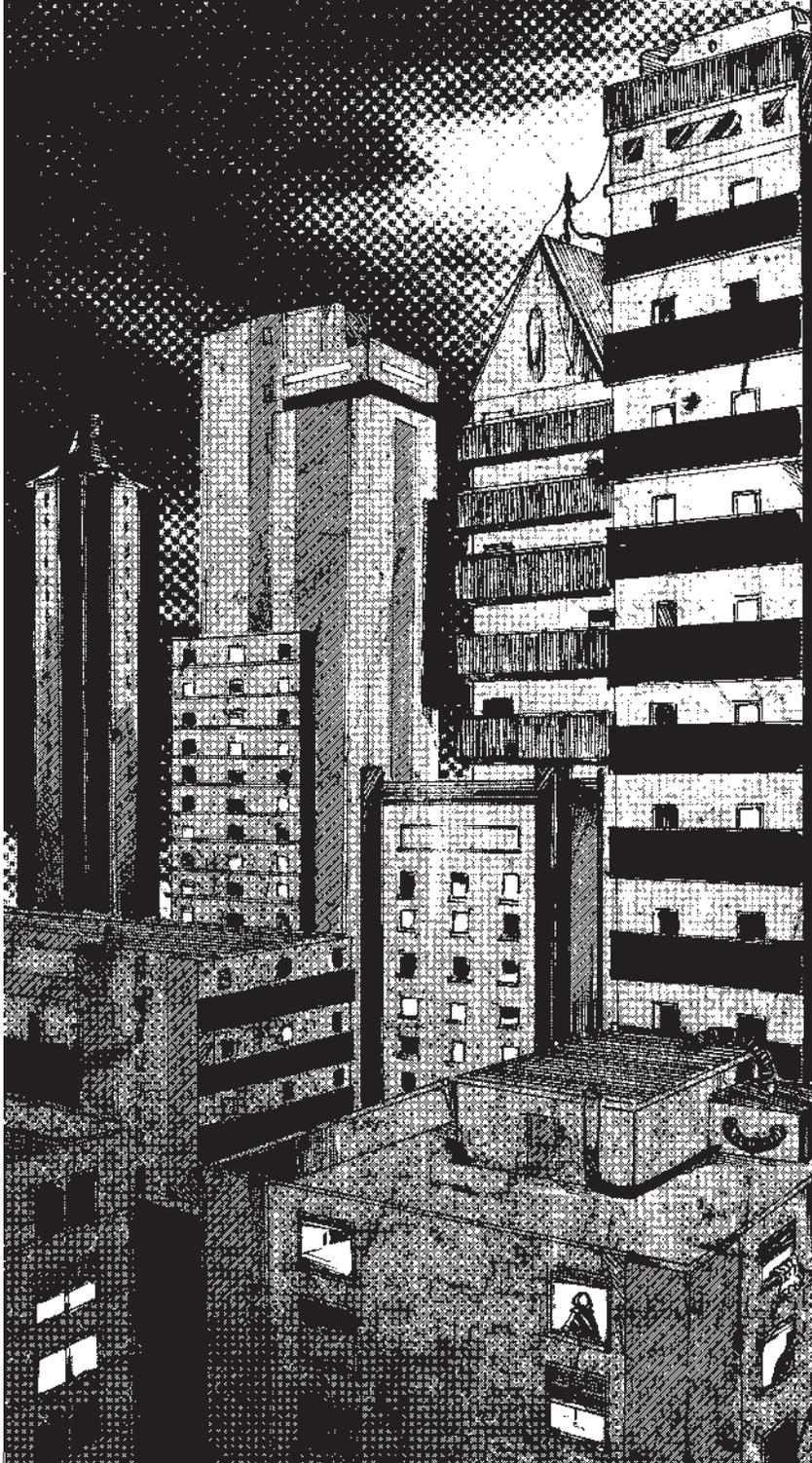
La prima inquadratura ci suggerisce una metropoli, non sappiamo di quale Paese. Poi però l'inquadratura sullo smartphone della madre ci dice chiaramente che siamo in Italia; i numeri iniziano per +39 che è il prefisso nazionale italiano.

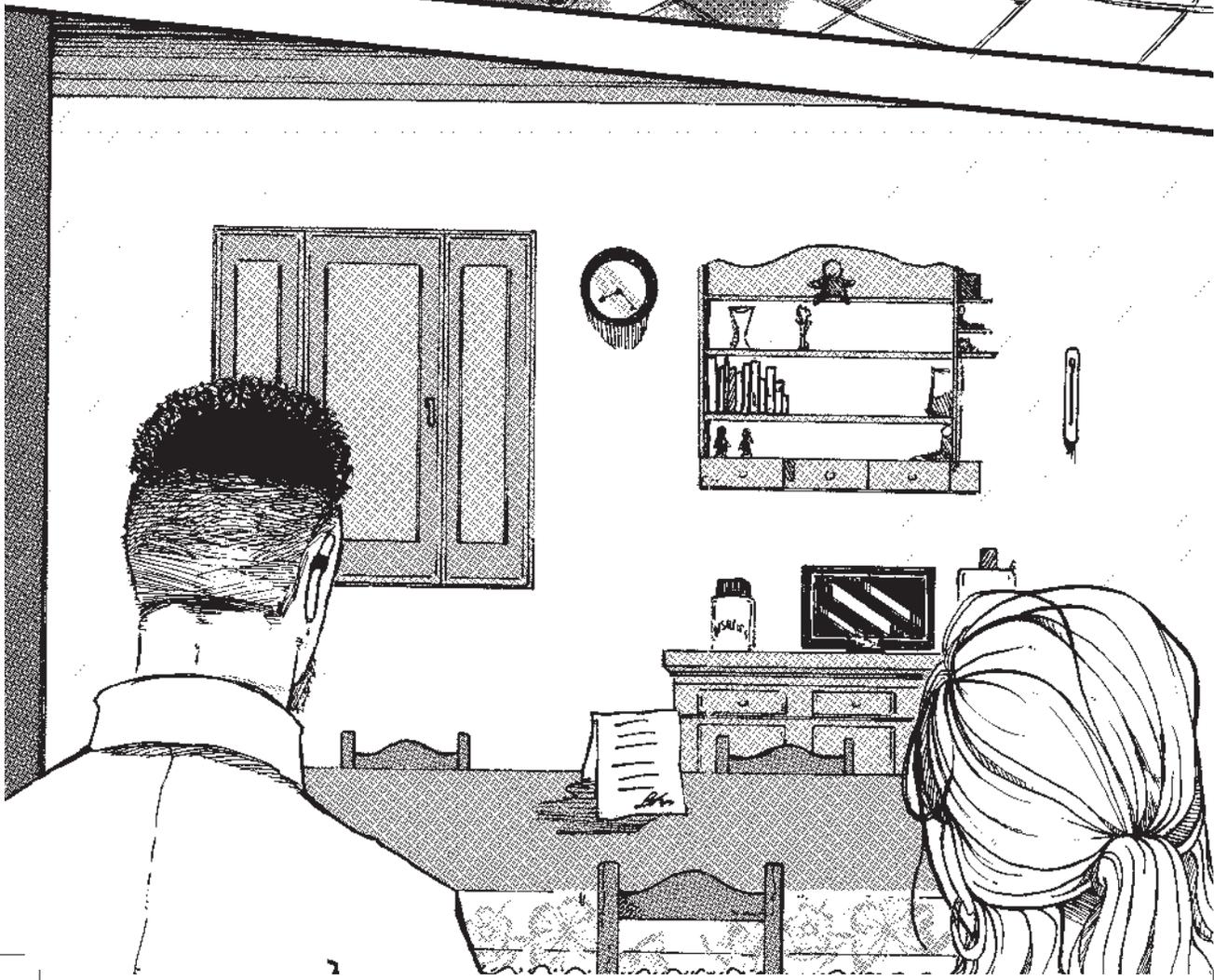
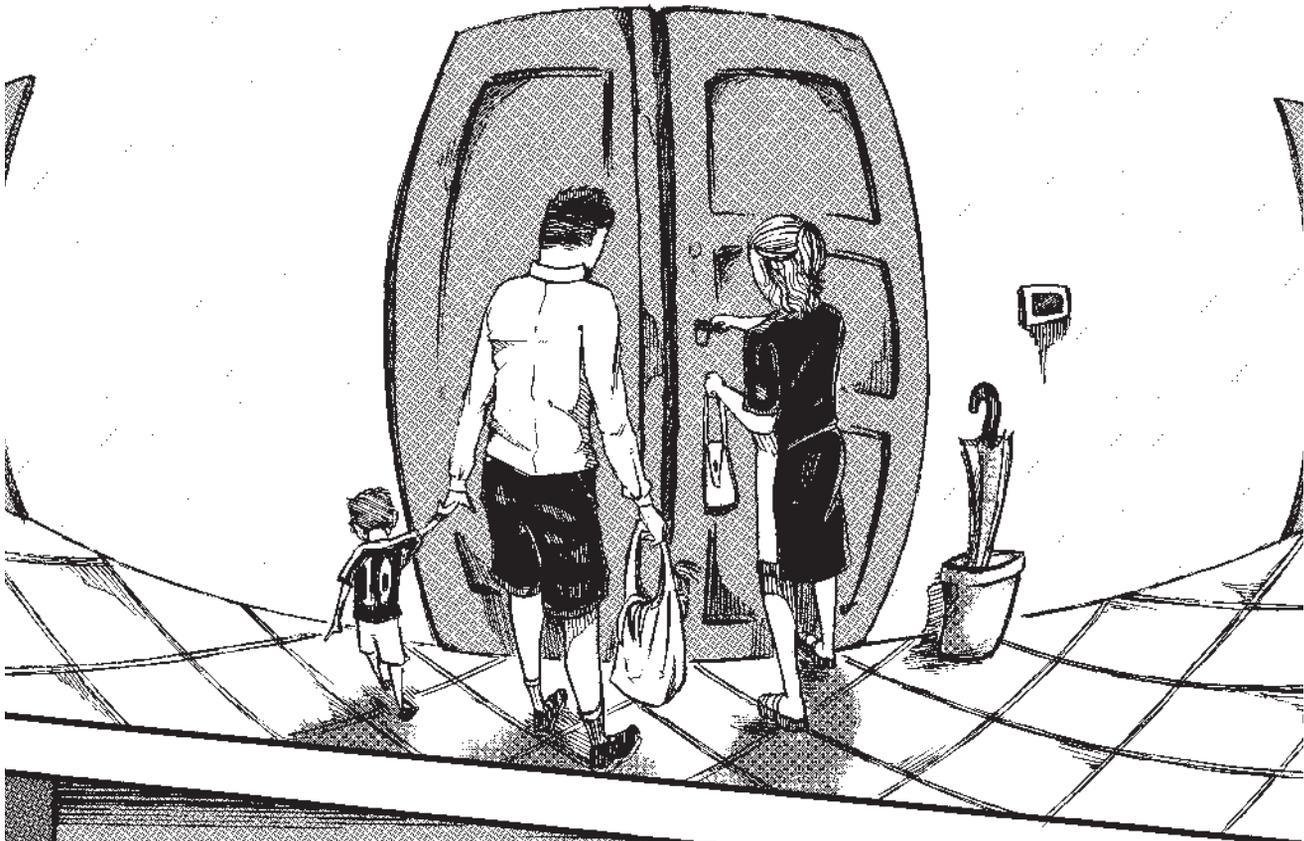
Il protagonista scopriamo subito che si chiama Noah, tipico nome della periferia di Roma, e la sua ragazza si chiama Jade, più diffuso a Frascati. Noah sta seduto su un cornicione in cima a un palazzo con una maglietta con su stampato PAIN, a beneficio di quei lettori distratti che non hanno capito che il nostro eroe non sta tanto bene.

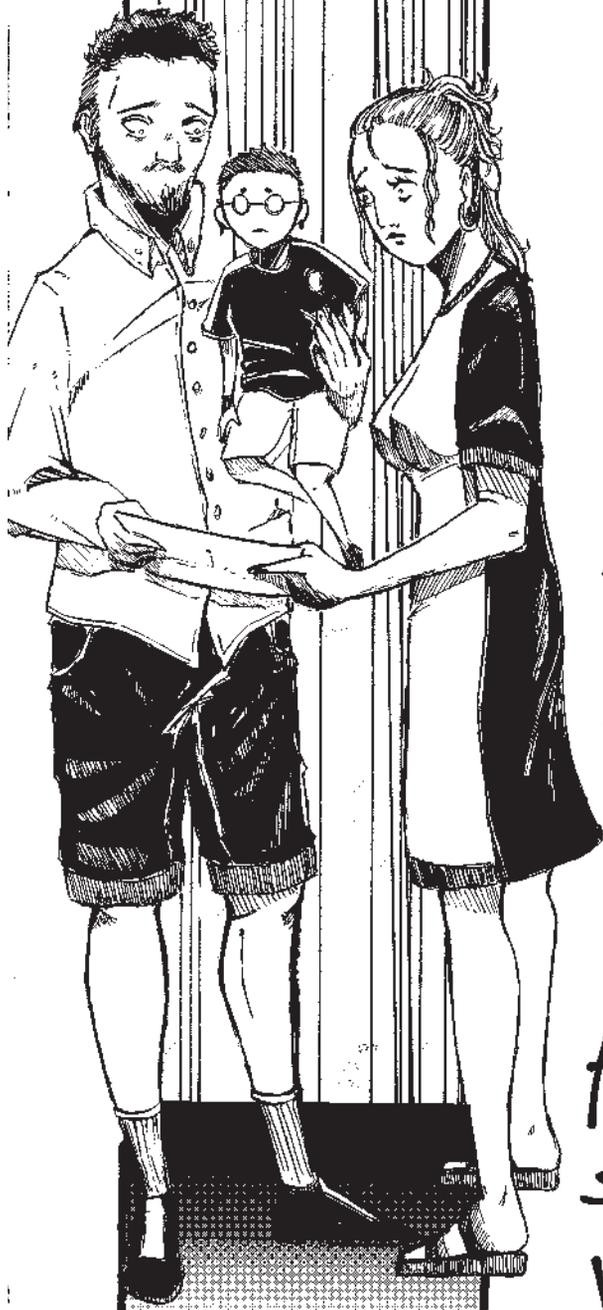


Il suggestivo scontro con il demone interiore, decisamente efficace, indica una grande capacità di interpretare visivamente i conflitti interiori. Il desiderio di sperimentazione è evidente e questo a volte spinge a mettere da parte la tecnica per fare cose nuove. In questo caso ci sembra che Francesco debba ancora prendere le misure con questa tecnica. Lo invitiamo a continuare in questa sua ricerca senza trascurare i fondamenti tecnici che rendono il manga una disciplina così raffinata e potente dal lato narrativo.

Il mostro nella mia testa



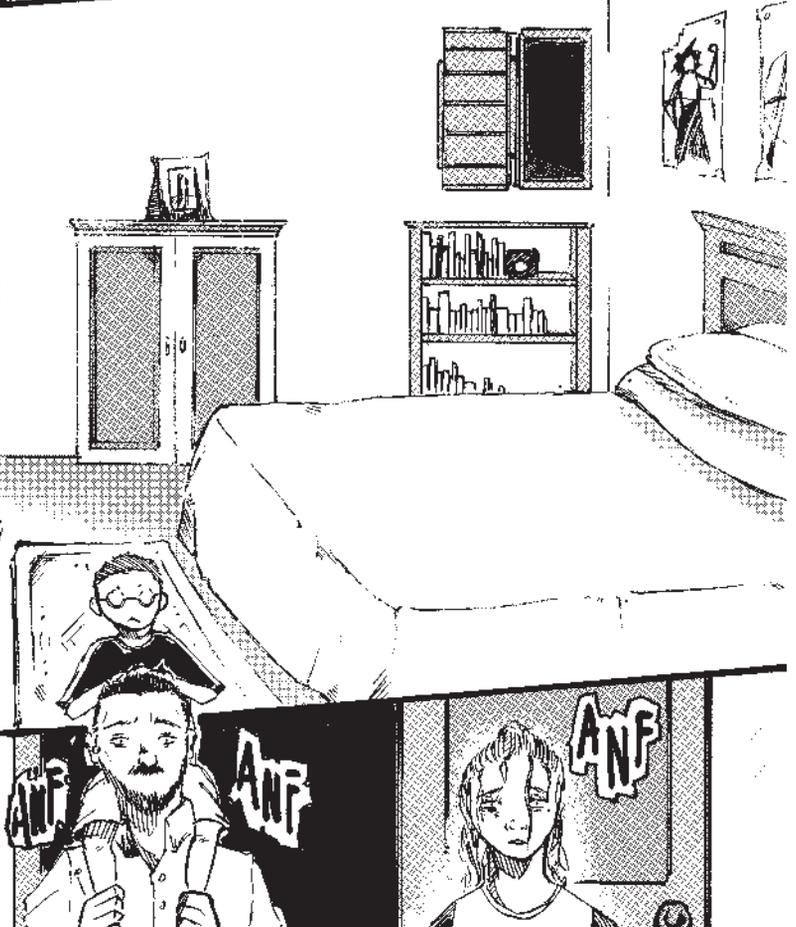
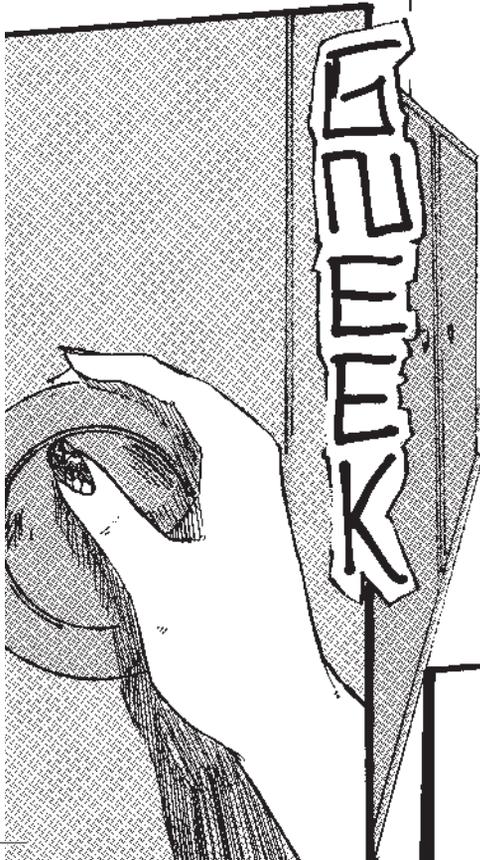
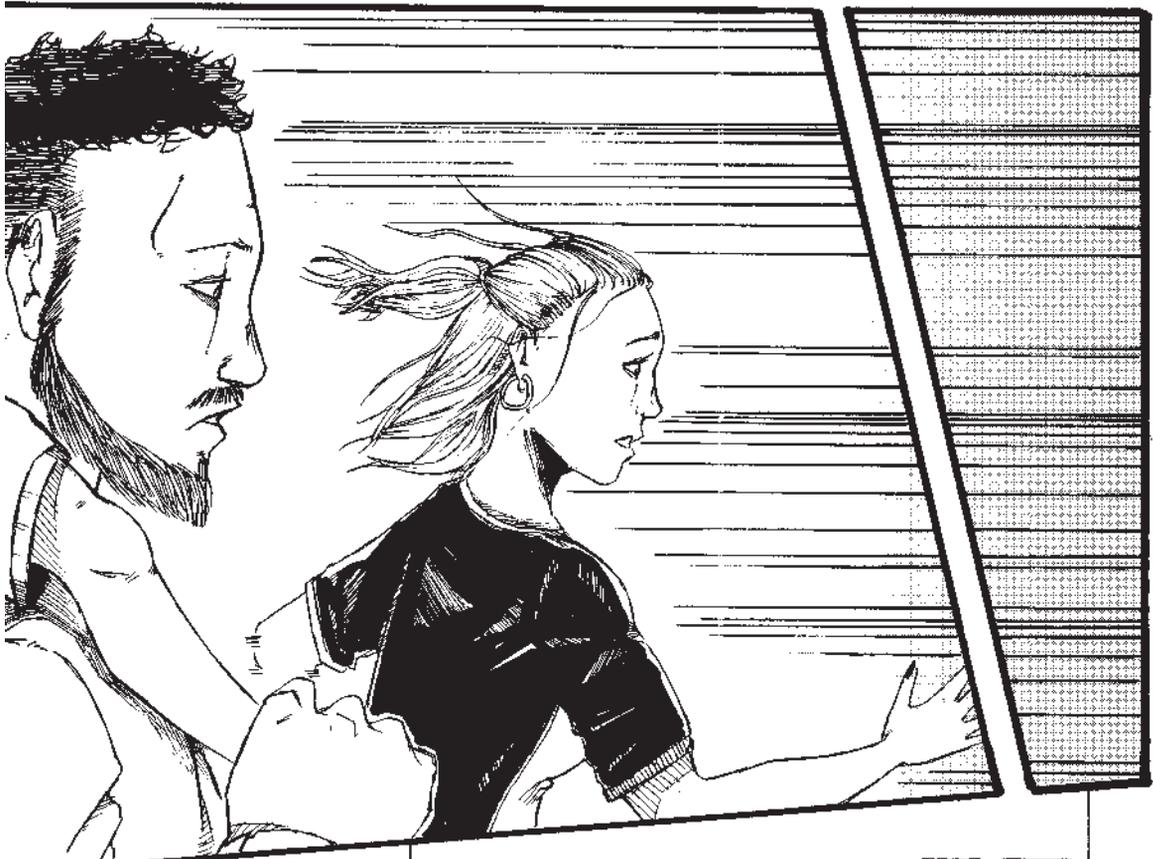




SCUSA
MAMMA
SCUSA
PAPA'
SCUSA.
FRATELLINO
SCUSA.
AMORE MIO

SCUSATE TUTTI.

VI AMO. ADDIO,
NOAH





TAP

< Jade (Noah's <3) TAP

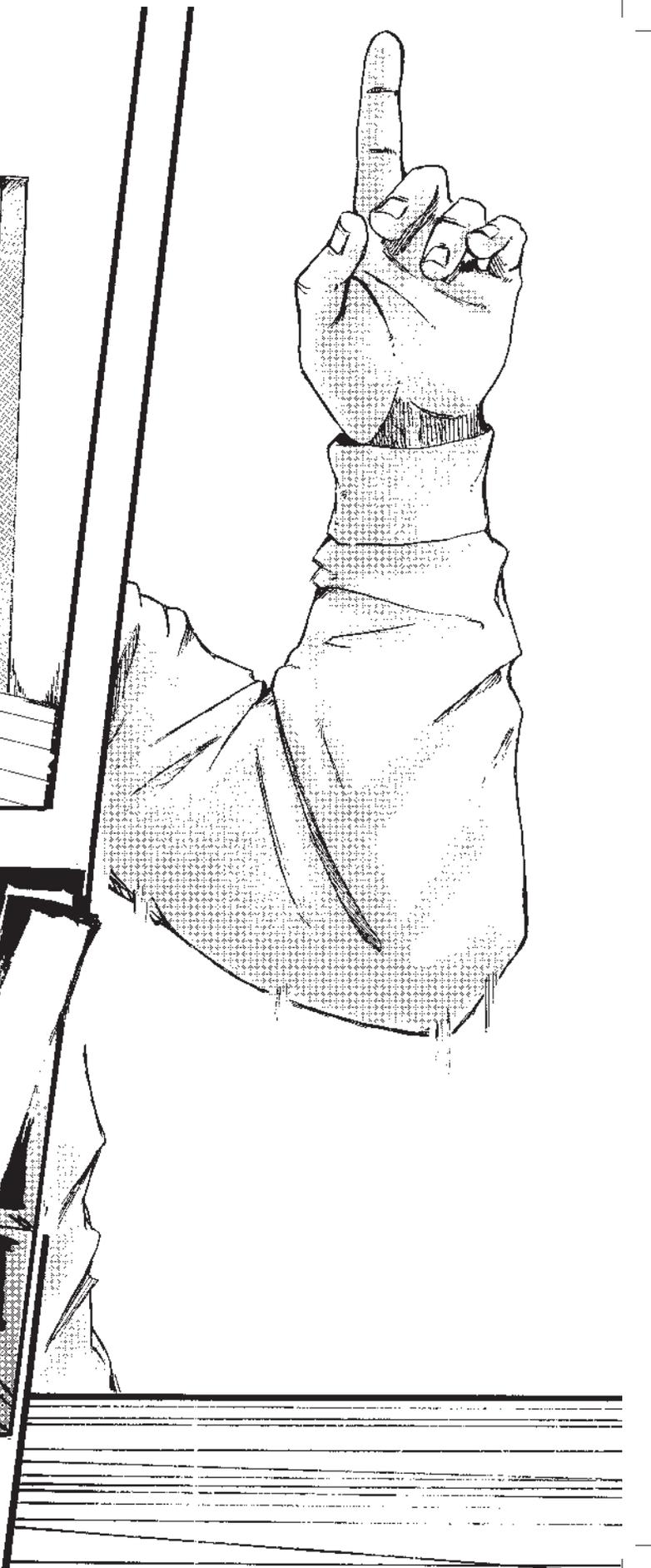
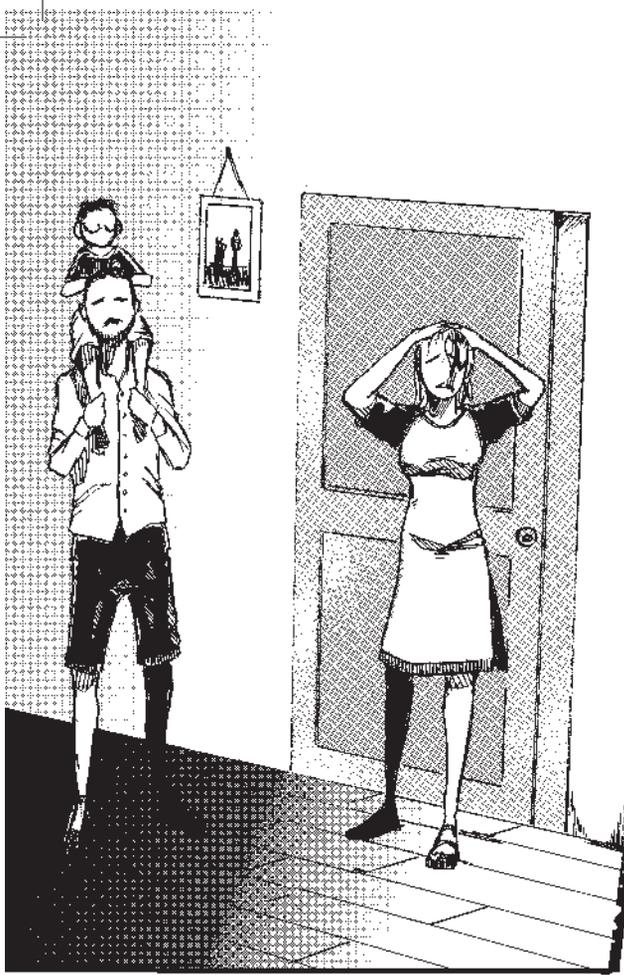
27-06-2019 22:15

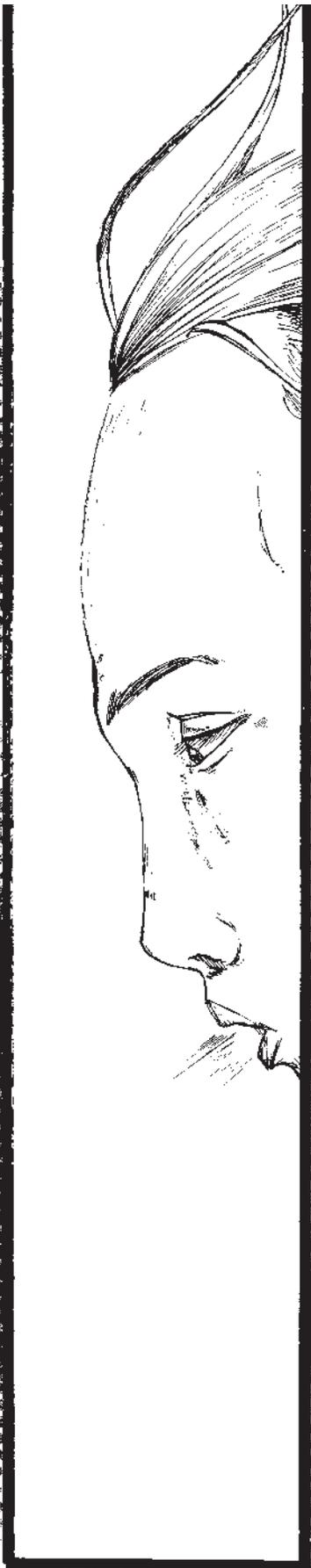
Certo, grazie di tutto
siete fantastici ;D <3

TAP

11-07-2019 21:22

Vieni subito a
casa nostra.
Noah ha bisogno
di te!

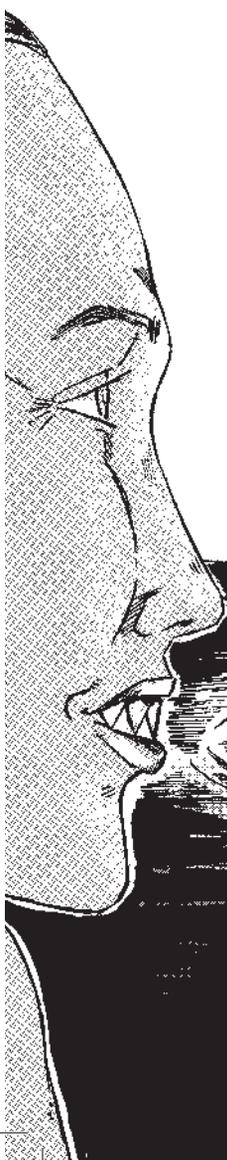
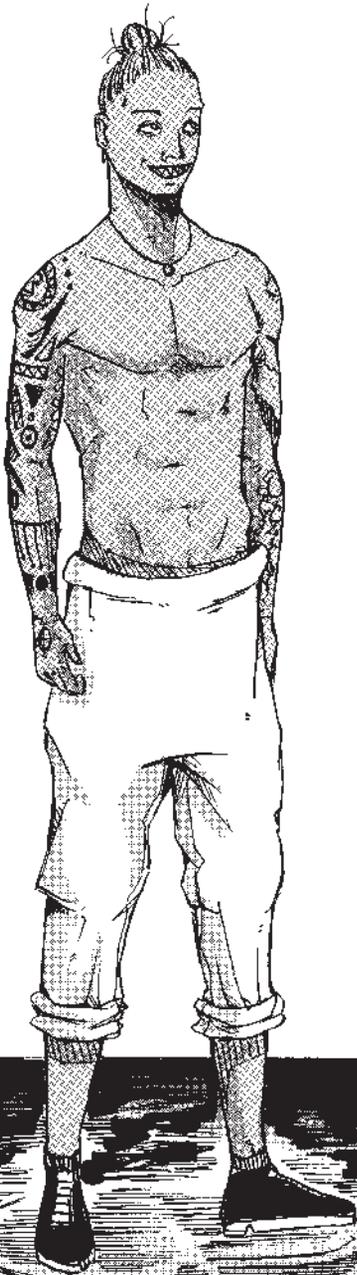


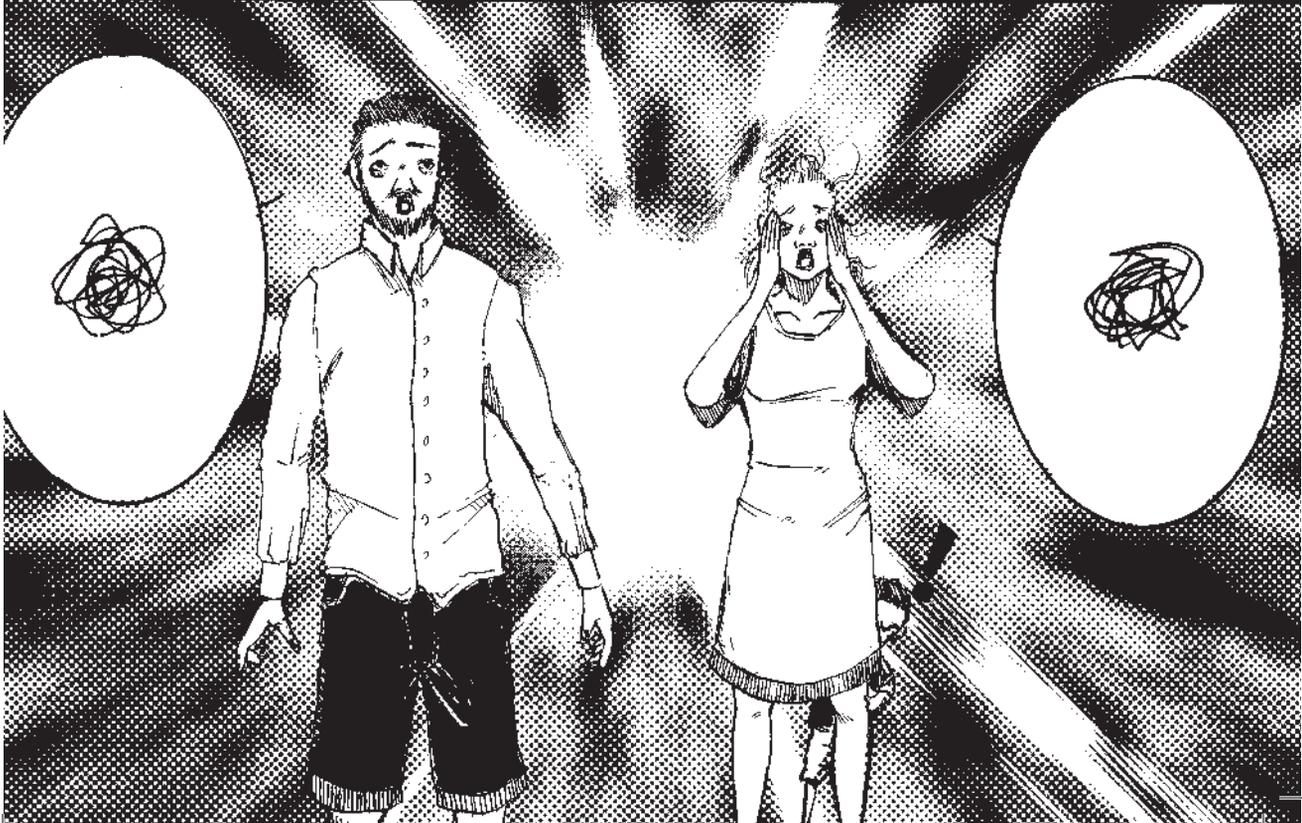
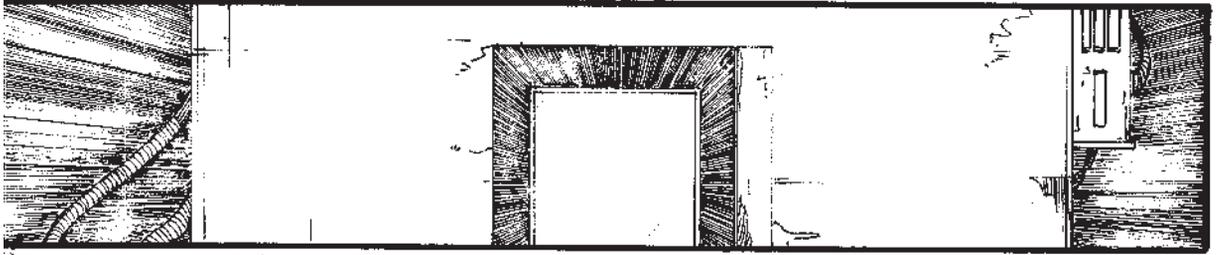
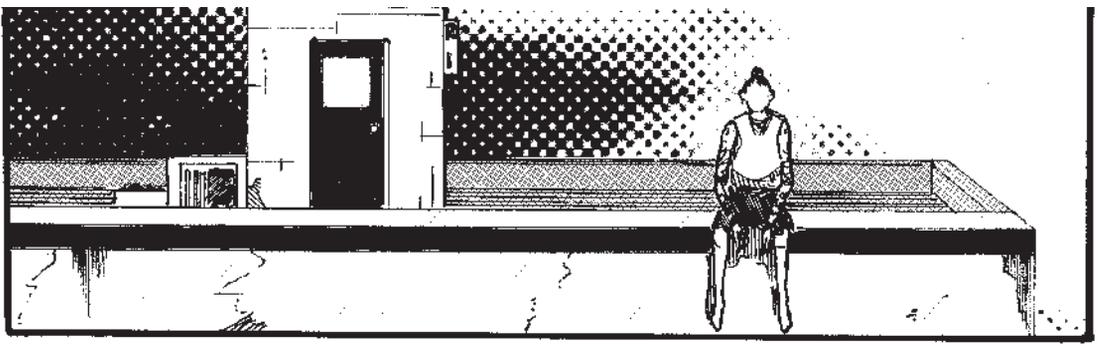


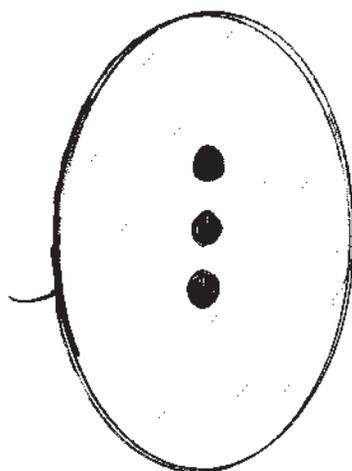
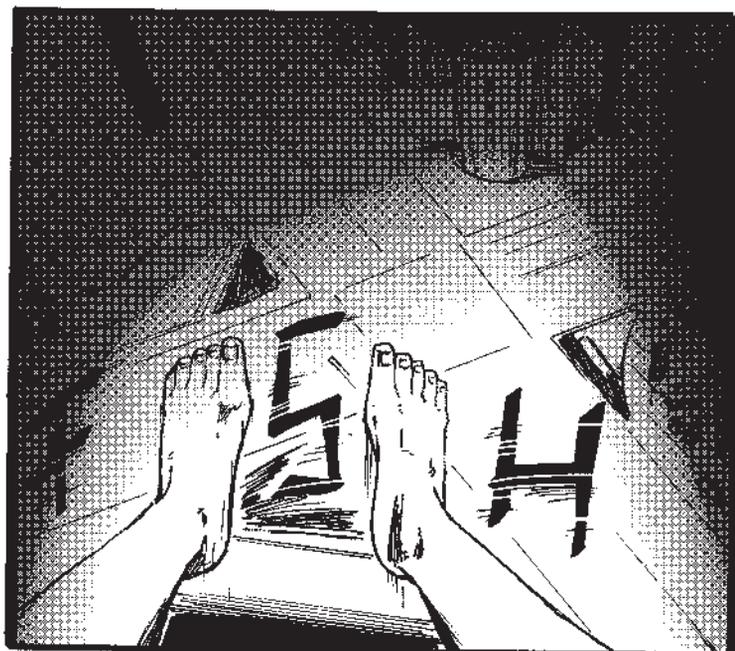
IF
L









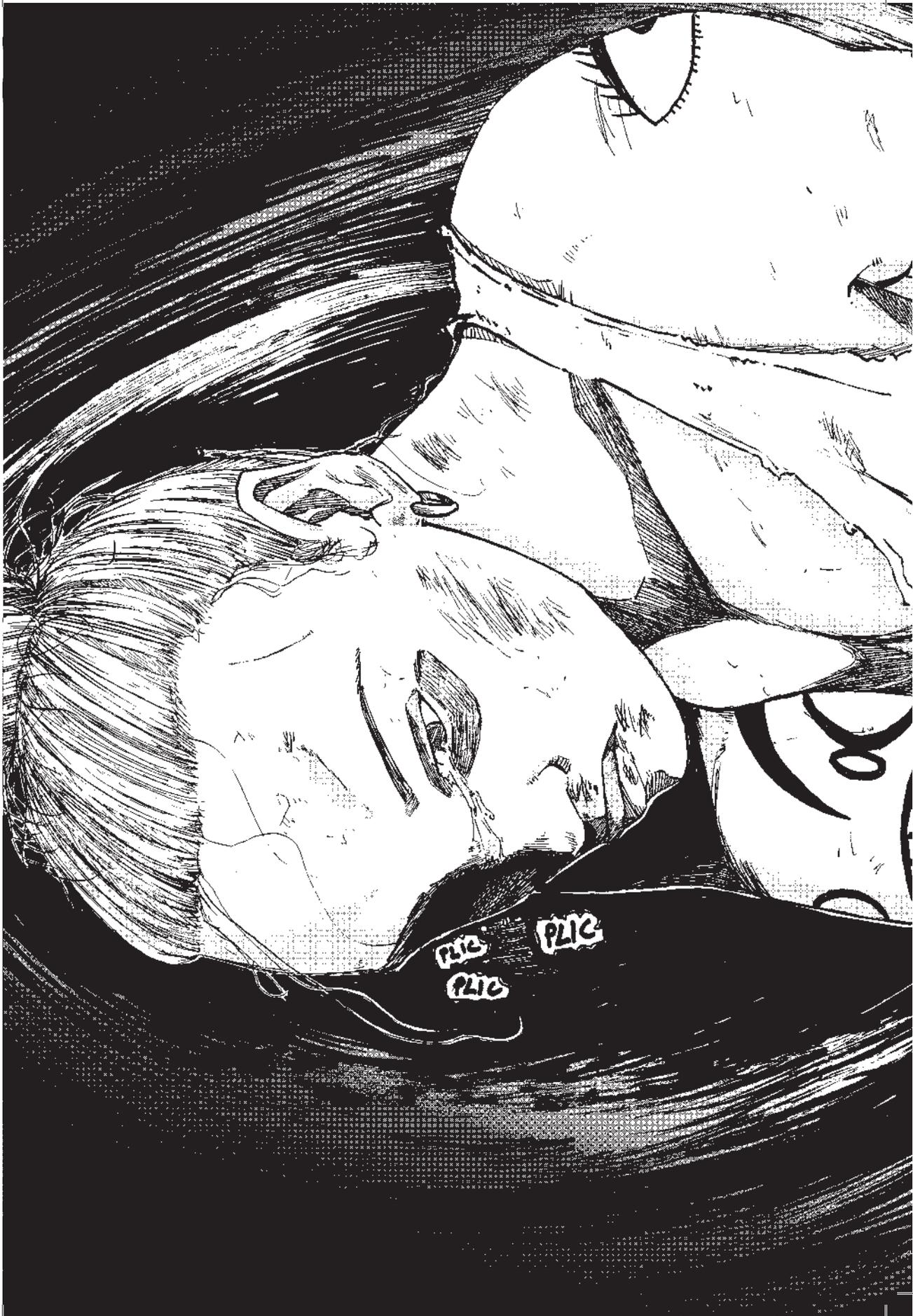


Non riesco a capire.

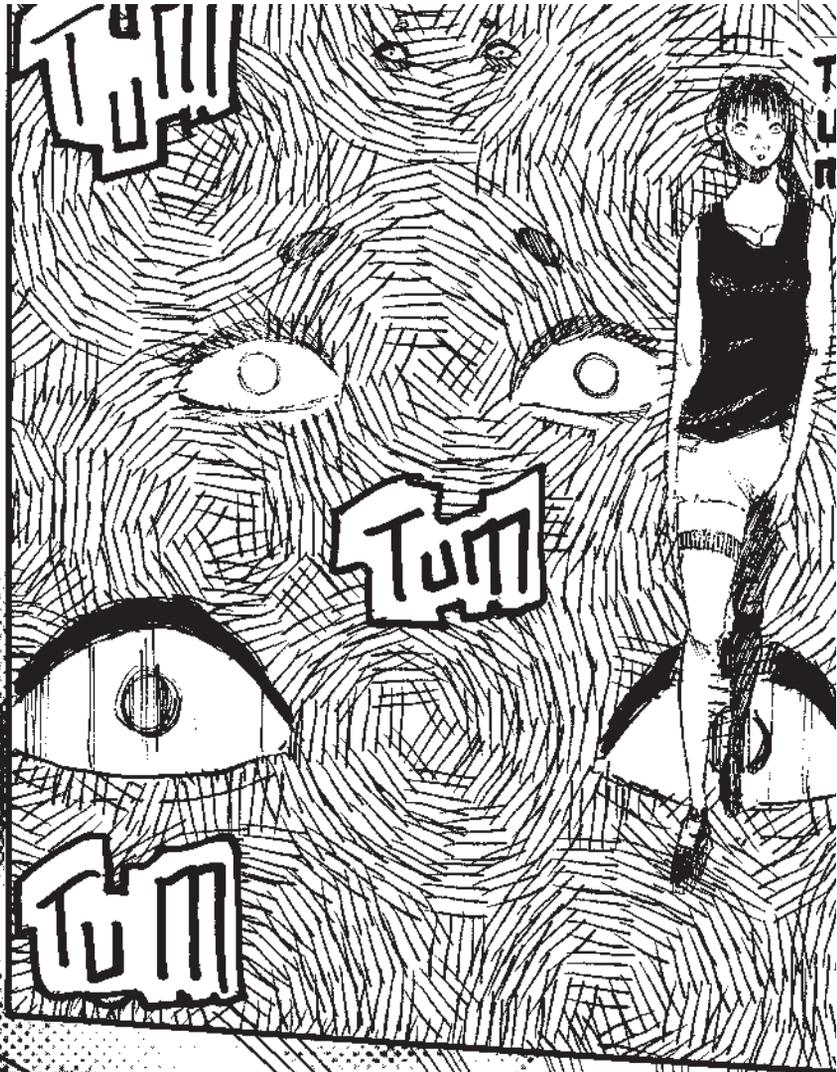




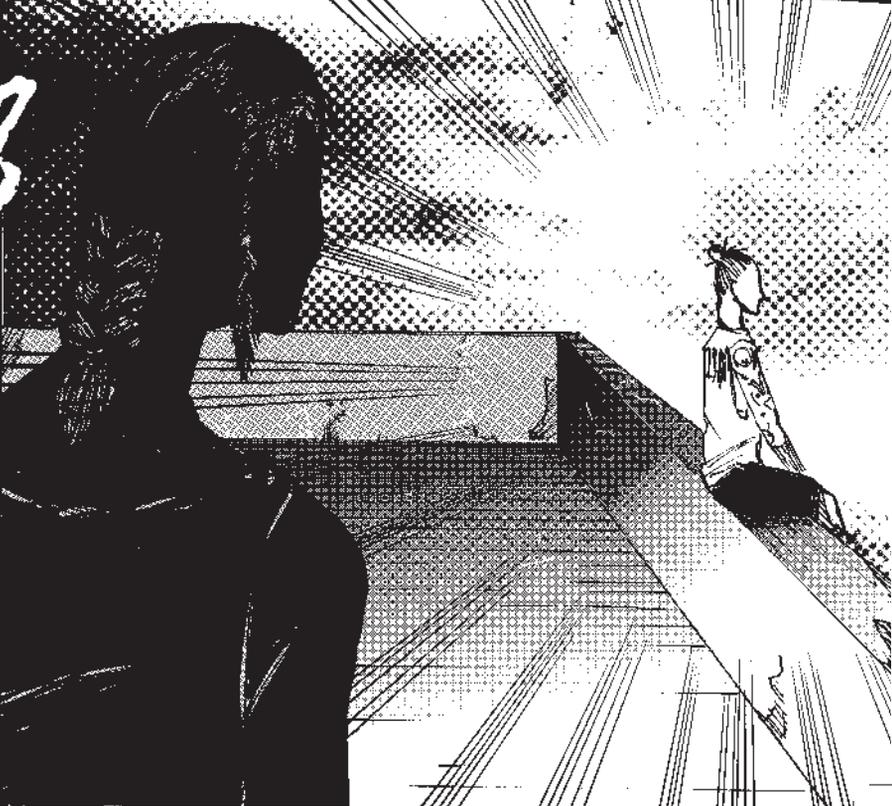






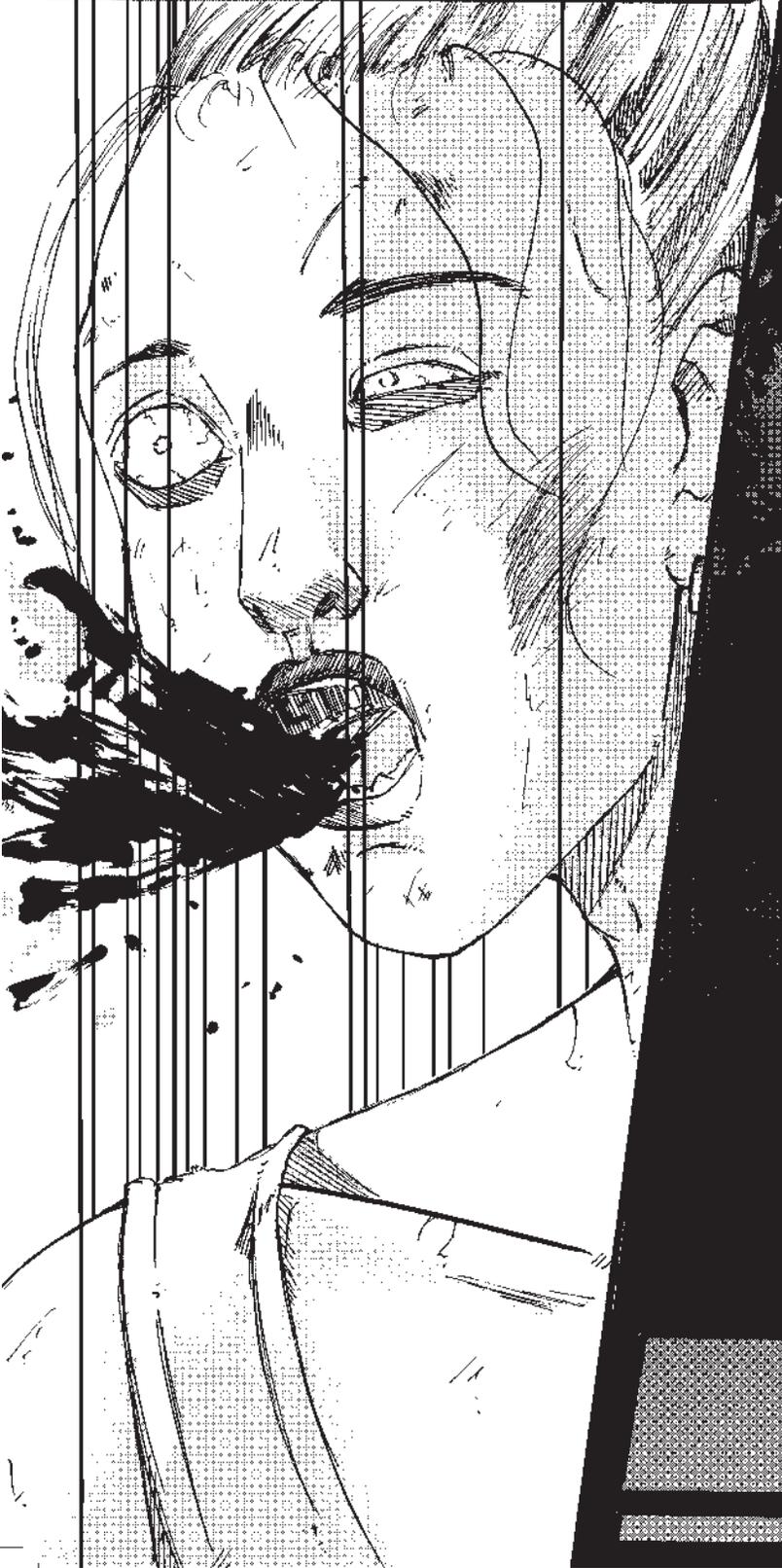


GUEEK

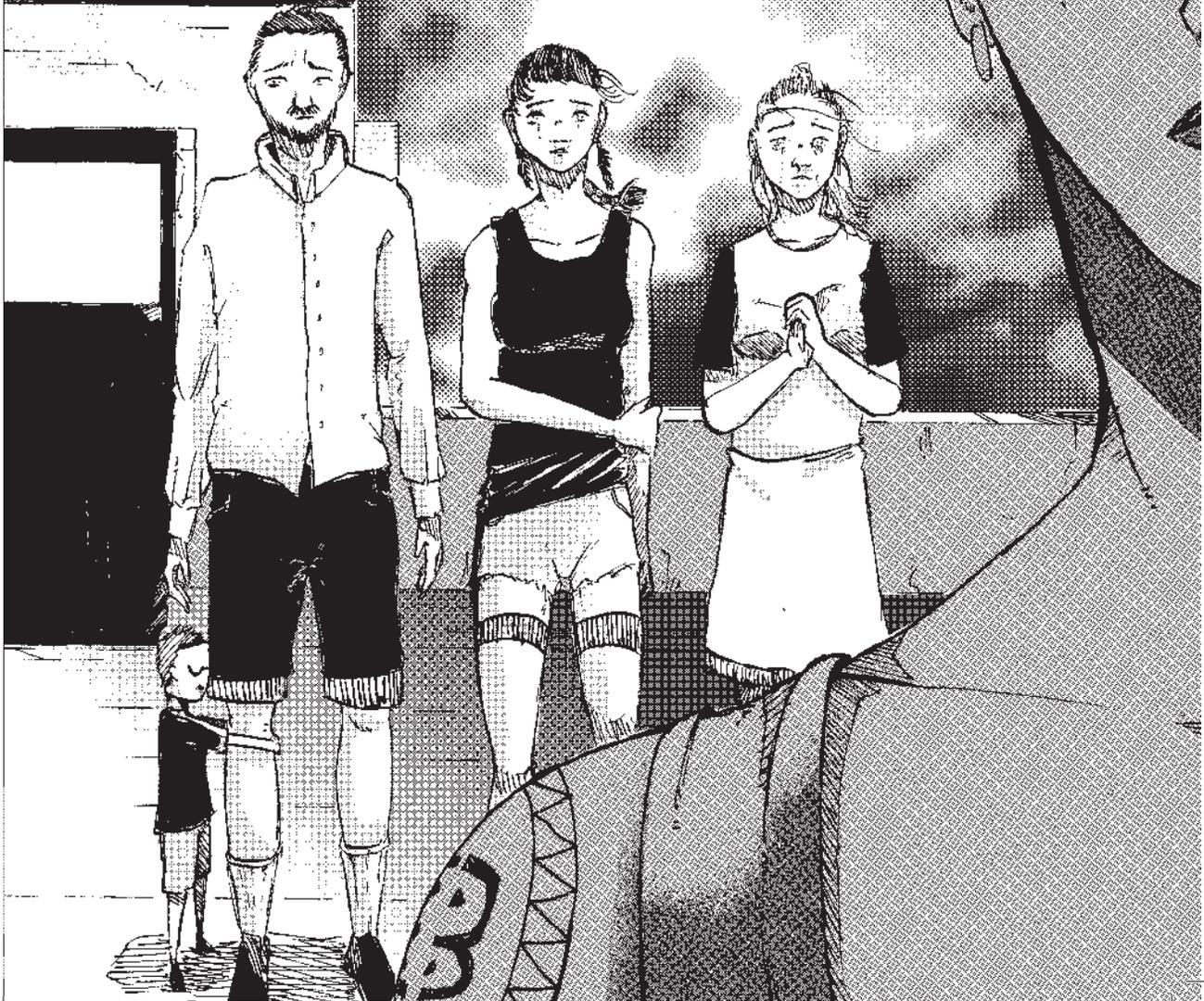




S B A M!!!



Sono tutti
qui per
me?



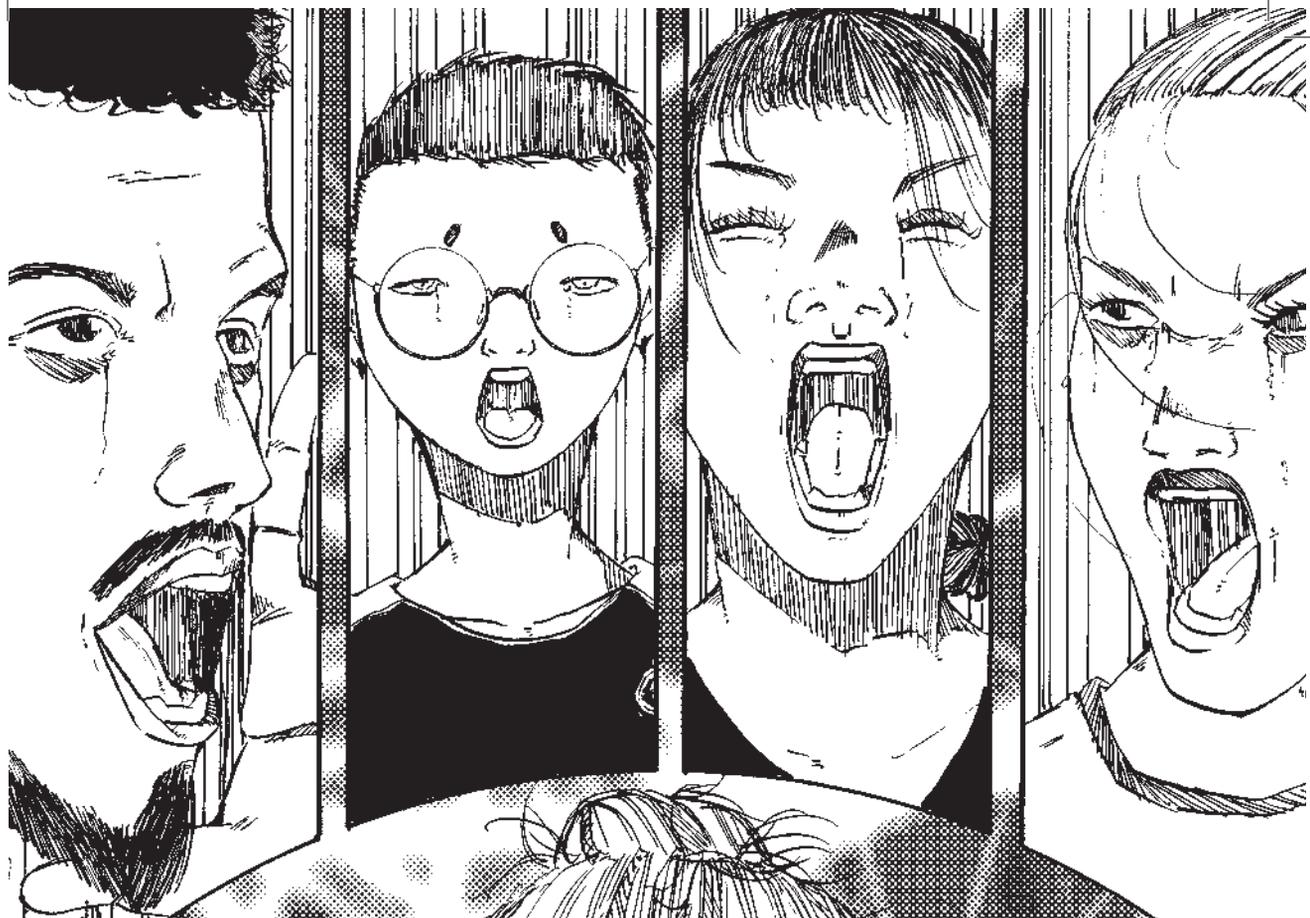
B A M

Perchè?!

...

(sono stanco)

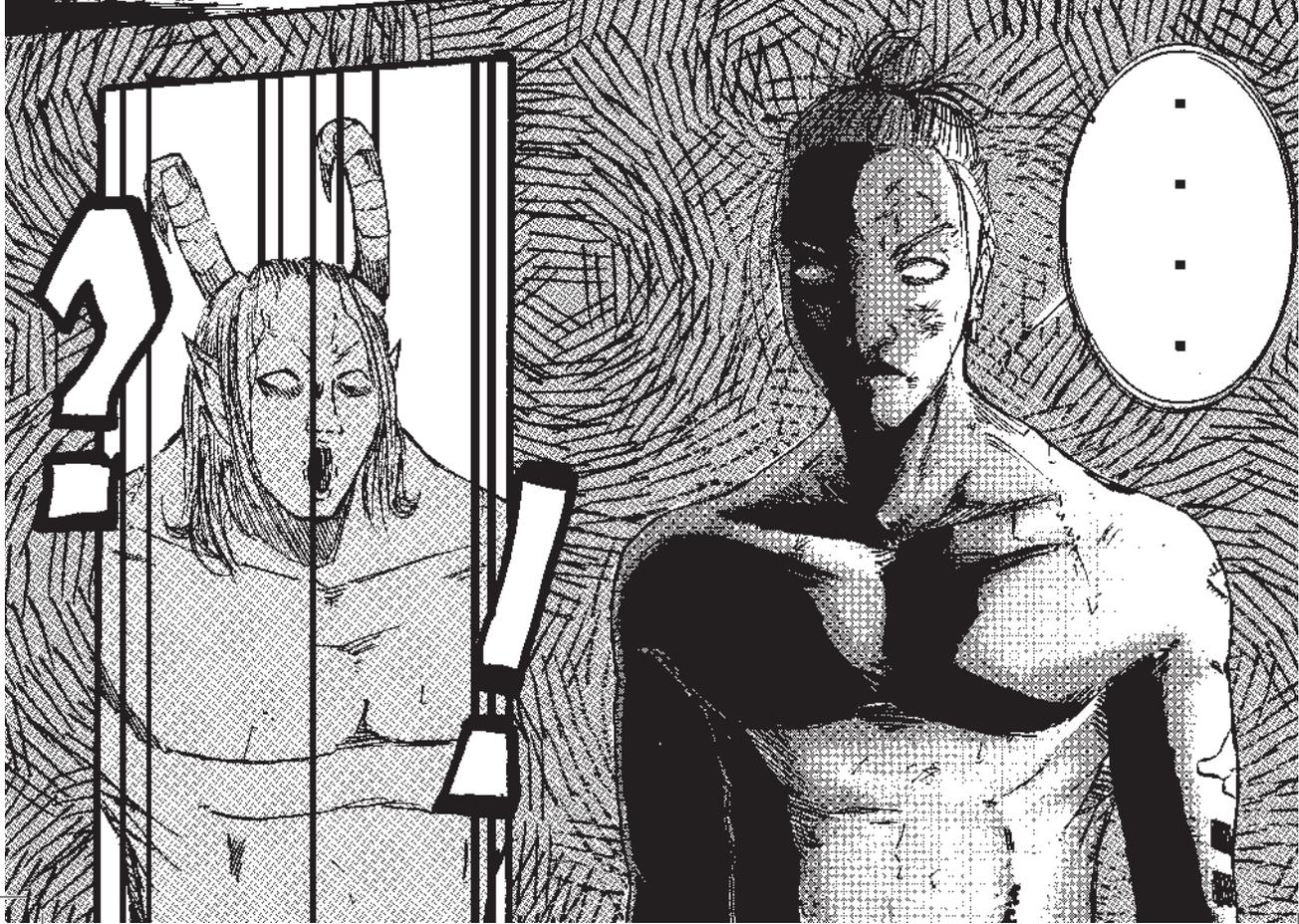
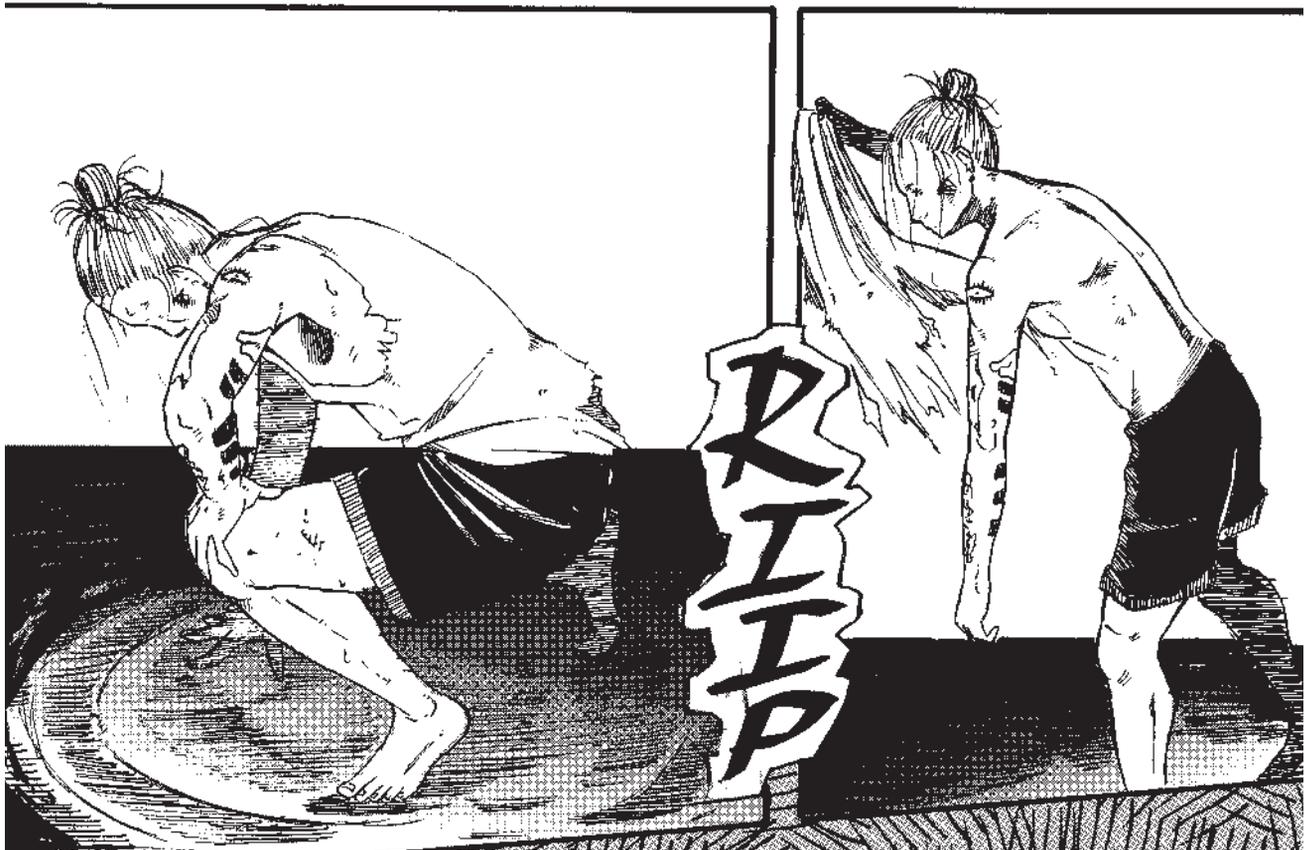
...forse dovrei provare
a combattere? (sono stanco)
Ho bisogno di voi...



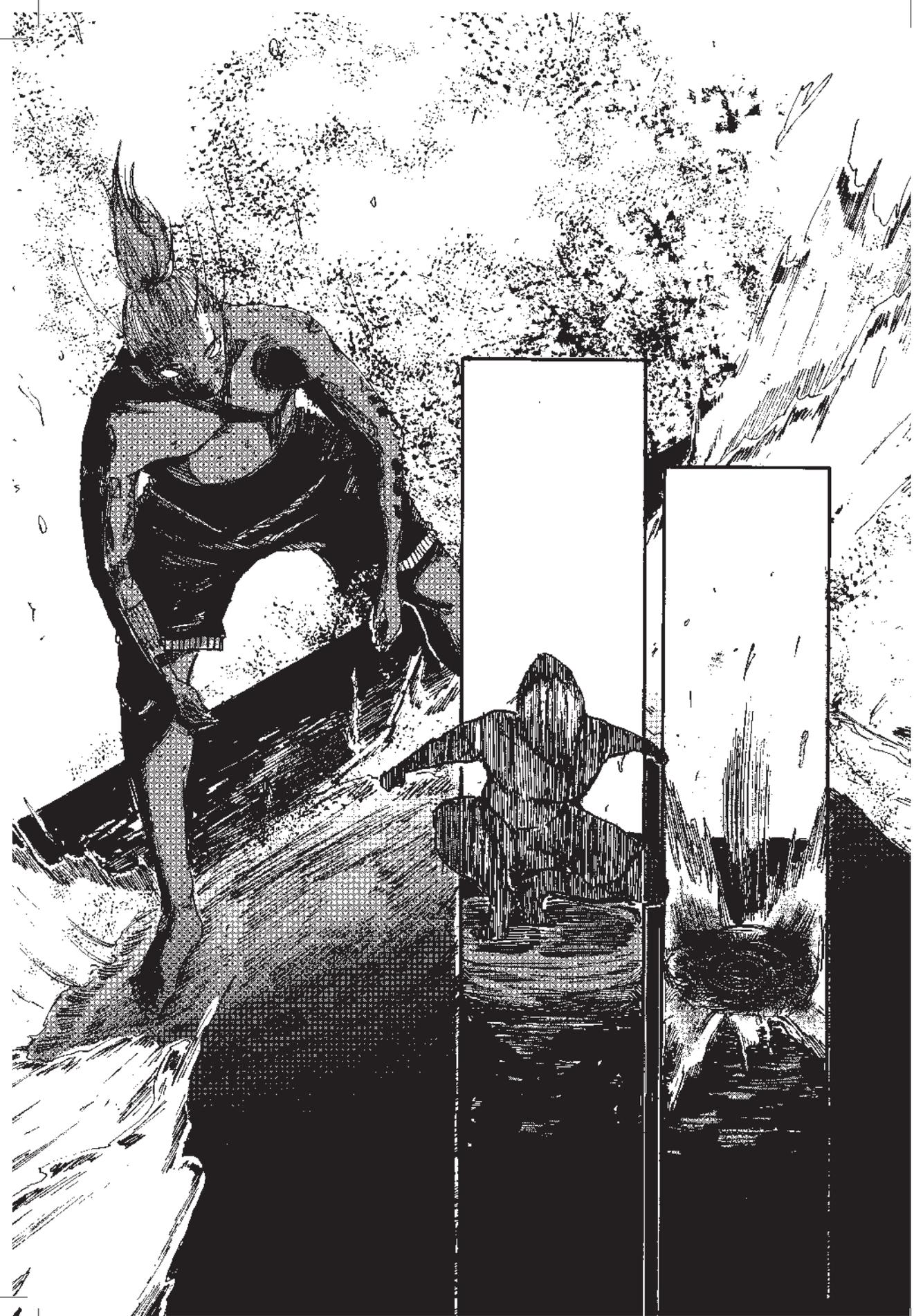
Riesco
a
sentirti...

...
va bene.

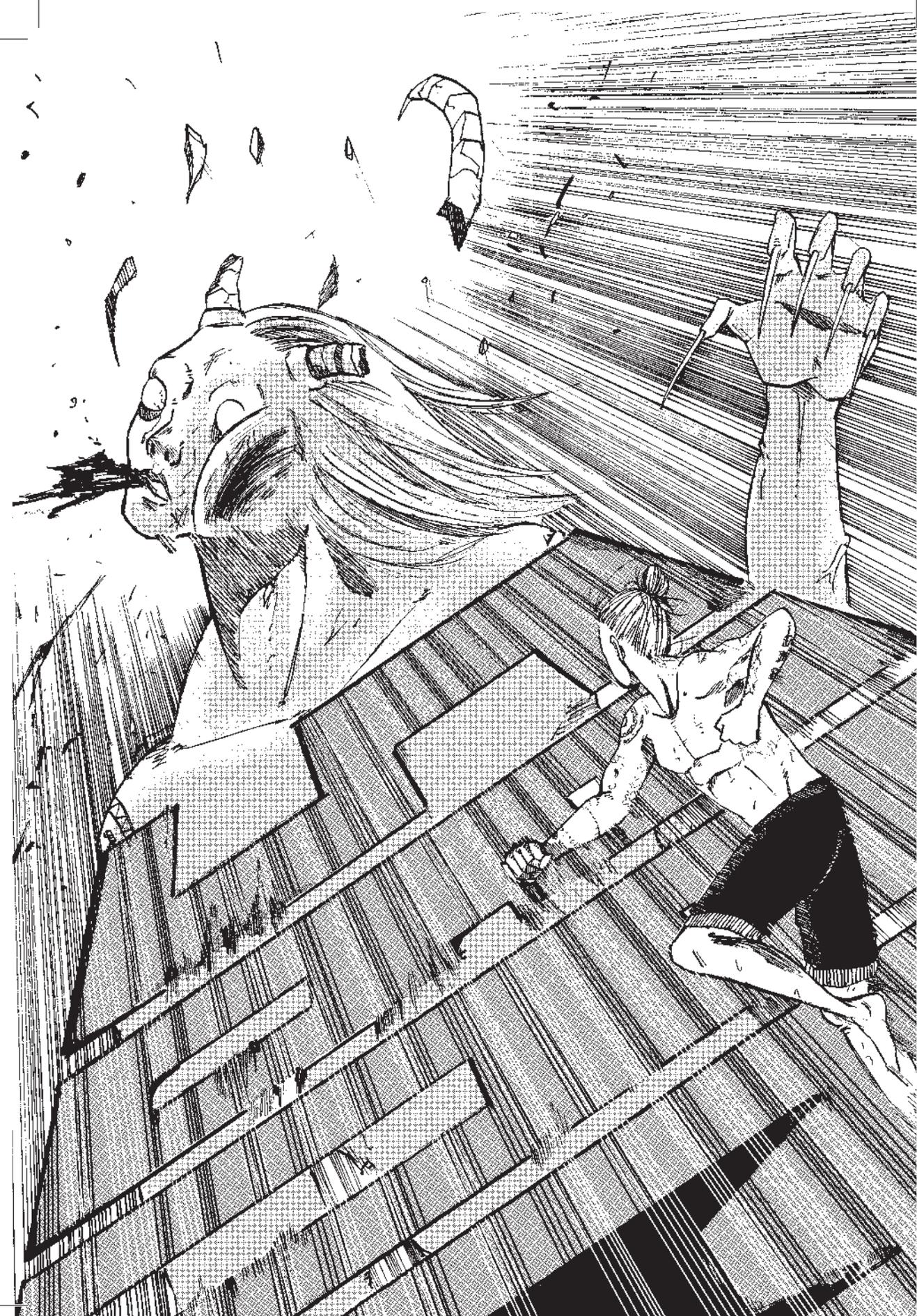


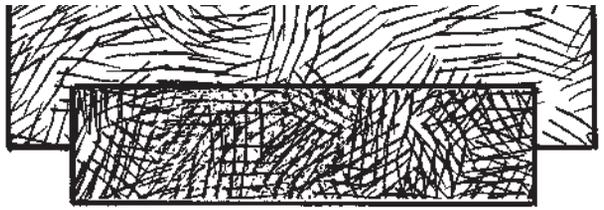
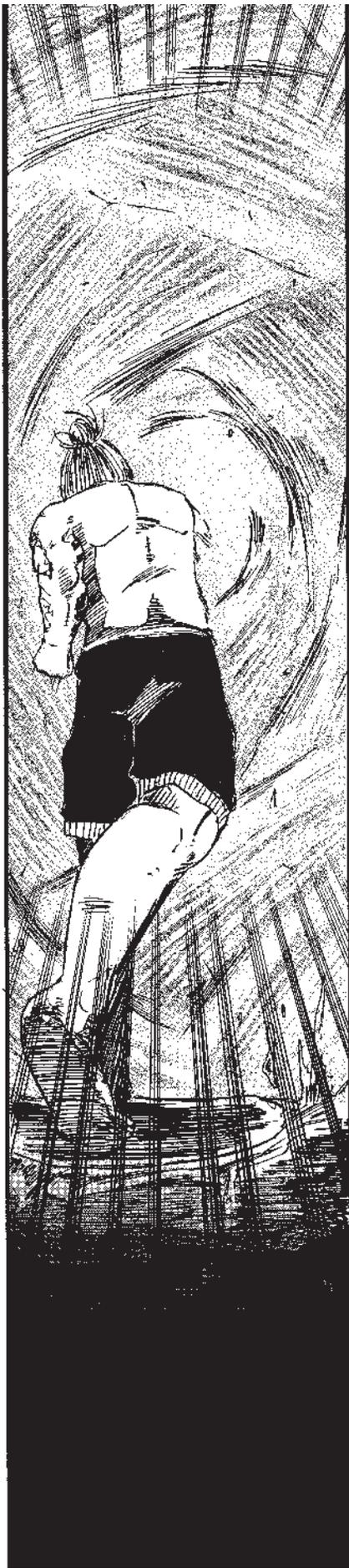


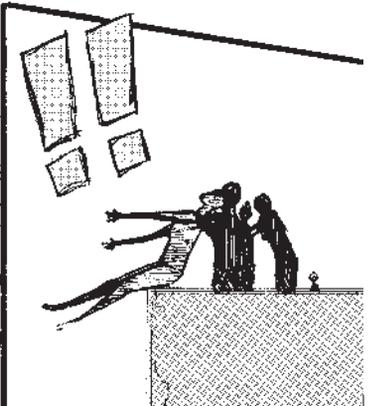
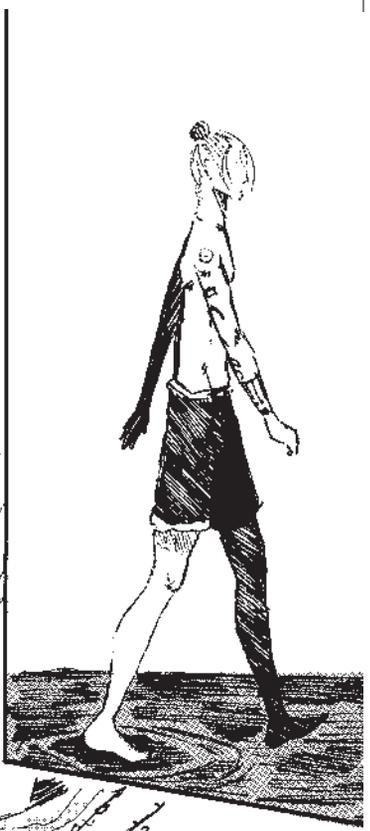


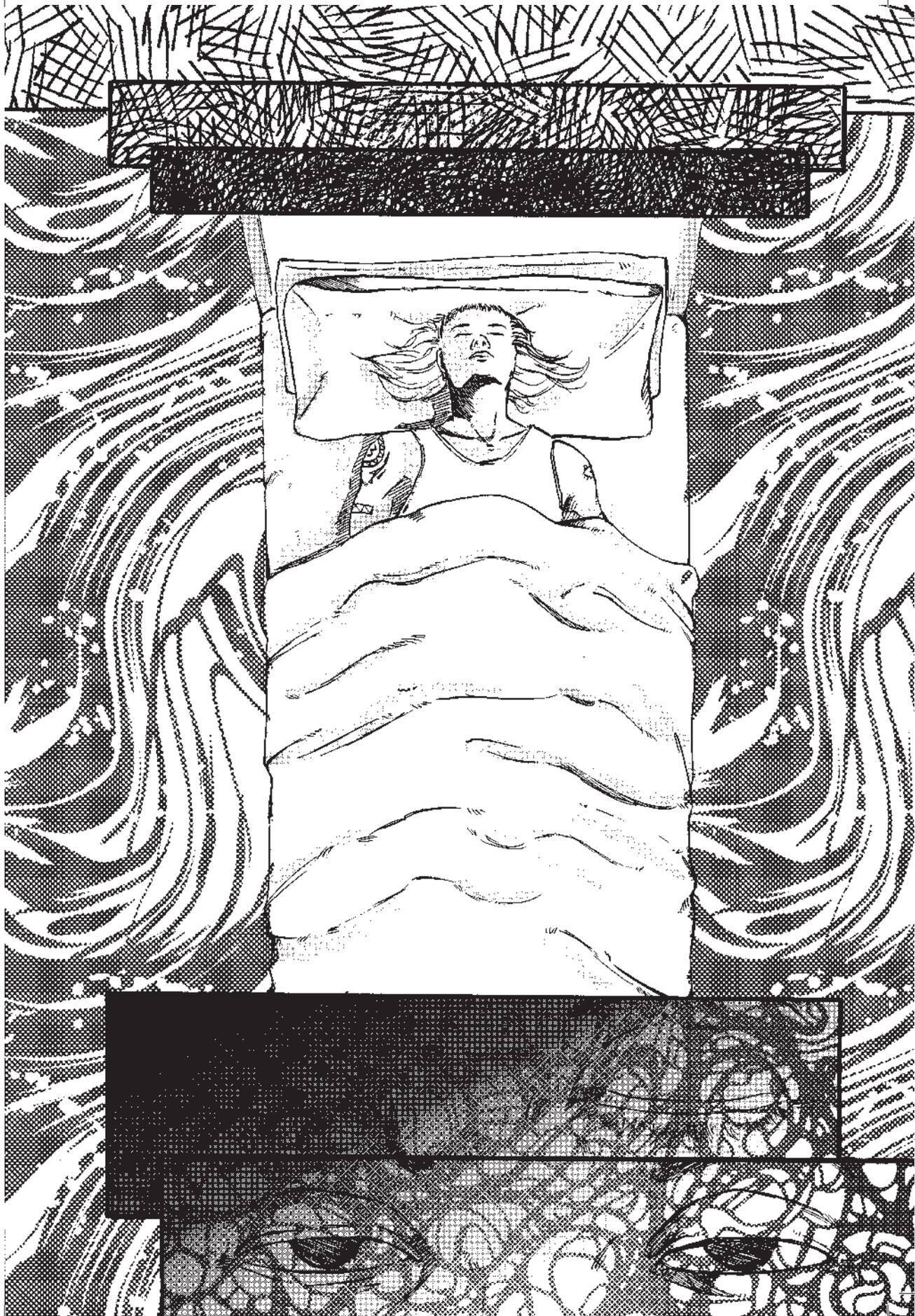


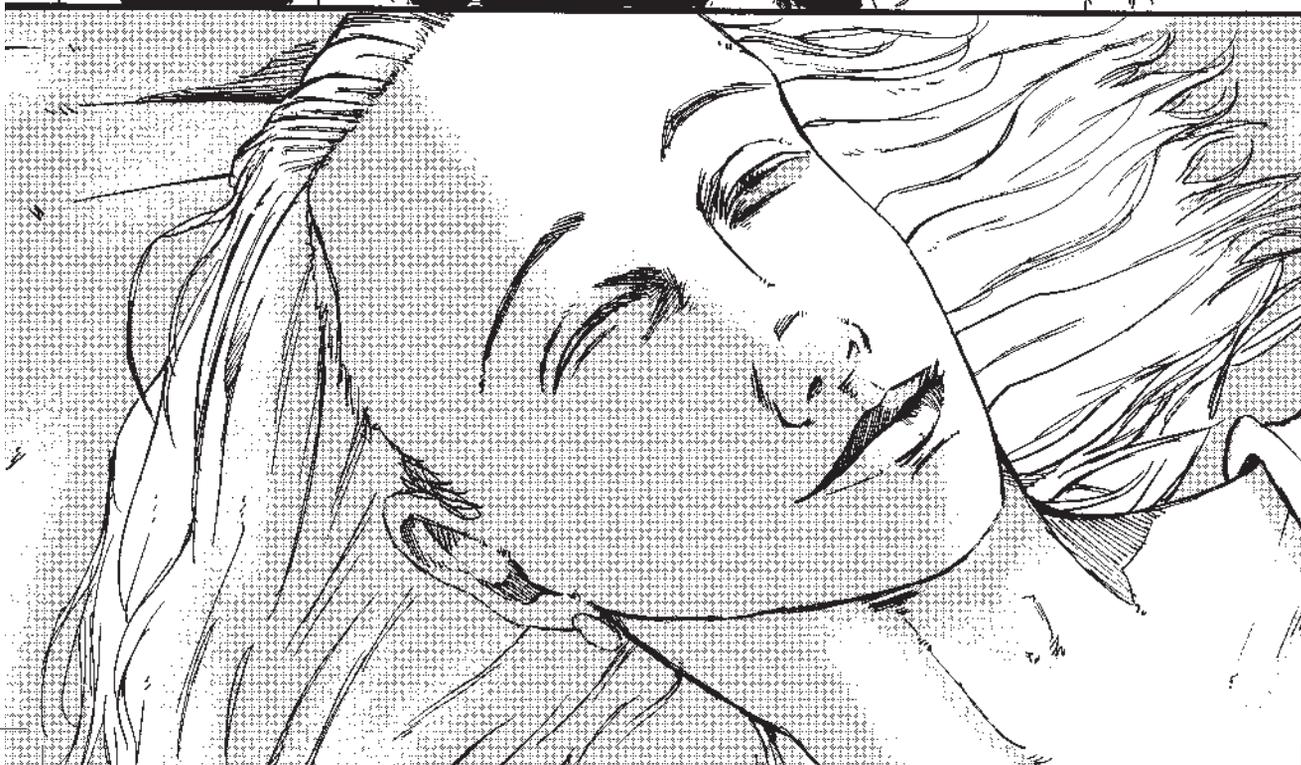
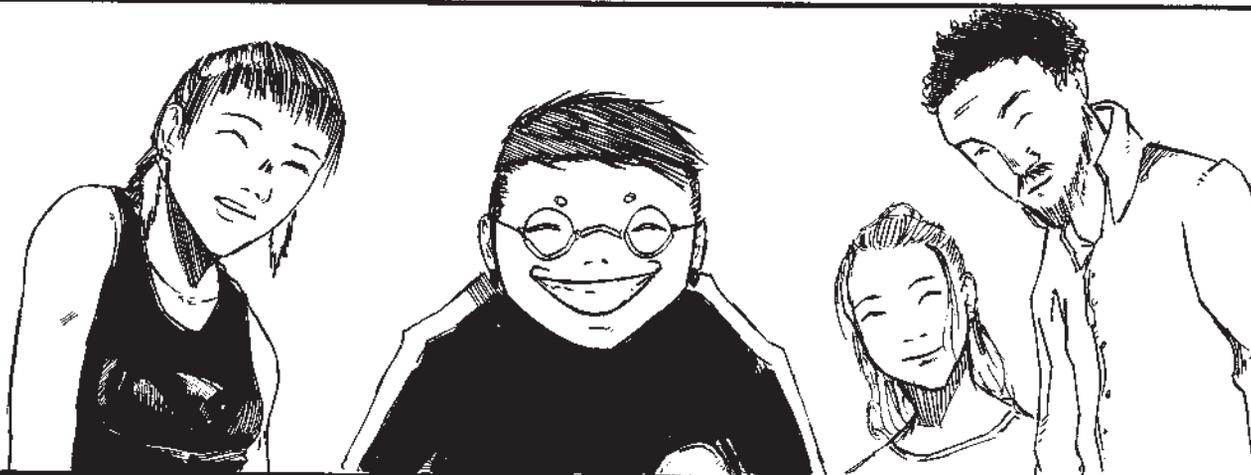
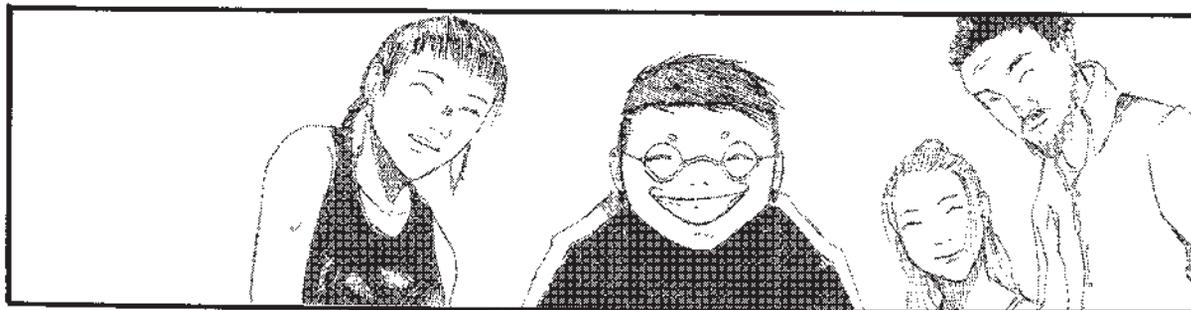
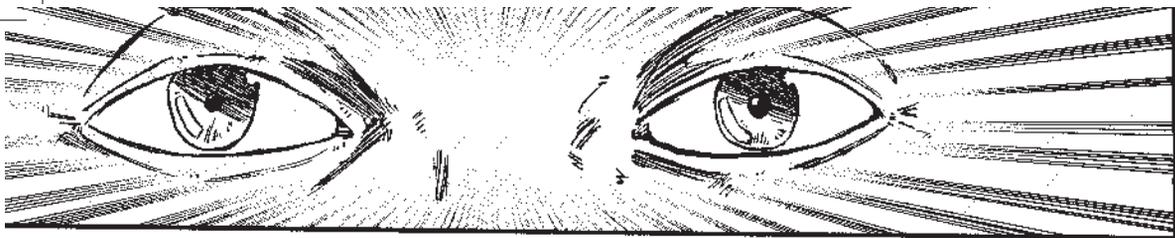












Manga Summer School®

I corsi estivi dell'Accademia Europea di Manga si svolgono ogni anno dal 2007. Ogni corso dura una settimana e si tiene presso il campus dell'Accademia nella campagna ai piedi di Volterra, dove gli studenti vivono per l'intera settimana di studio. Il programma inizia a metà giugno per terminare a fine agosto con il corso "master", il quarto livello, sotto la guida della prof.ssa Kawaguchi del Tokyo Designer Gakuin.



I corsi sono destinati a ragazzi e ragazze dai 14 anni in su e sono molto impegnativi. Ogni estate il campus dell'Accademia accoglie oltre duecento ragazzi provenienti da tutta Europa.

Fin dalla prima edizione del Mangaka Contest, il corso estivo Manga Summer School® è stato uno dei premi più apprezzati dai partecipanti.

www.mangasummerschool.it



L'Accademia e il viaggio a Tokyo

Il primo viaggio studio a Tokyo organizzato dall'Accademia Europea di Manga si è svolto nel 2010 alla Yoyogi Animation Gakuin sotto la guida del Prof. Kurita, a cui siamo tuttora molto legati e che rappresenta una inesauribile fonte di consigli e conoscenza. Durante questi anni abbiamo vissuto in diverse aree della città e abbiamo studiato in diverse scuole e strutture. Abbiamo conosciuto e lavorato con character designer, fumettisti, animatori, editor, tecnici esperti in materiali, editori e consulenti editoriali.



La collaborazione con i docenti e i professionisti giapponesi non è stata sempre semplice ma alla fine ha portato a un percorso didattico che permette ai partecipanti di confrontarsi con alcuni dei migliori professionisti giapponesi producendo al tempo stesso un lavoro personale sotto il coordinamento dei docenti dell'Accademia.

Durante la permanenza a Tokyo, gli studenti hanno anche la possibilità di visitare mostre, musei, altre accademie di manga, luoghi popolari della città, siti di interesse storico e artistico e parchi di divertimenti.

Grazie anche al coordinamento dello staff dell'Accademia, gli studenti diventano rapidamente esperti di spostamenti in città e non hanno difficoltà a gestire anche una certa dose di tempo libero.

Dal 2016 il viaggio a Tokyo di 23 giorni con l'Accademia è il primo premio del Mangaka Contest.

www.accademiamanga.it



2019 Terzo classificato

Emanuele Facchini

Nell'edizione 2018 questo giovane aspirante autore ha presentato un lavoro totalmente inadeguato, sia dal punto di vista narrativo in quanto si trattava di una parte di un racconto molto lungo che stava portando avanti indipendentemente dal concorso, sia da quello tecnico. Emanuele, durante la premiazione, ha ascoltato in pubblico un fiume di critiche spietate che spiegavano i motivi per cui non era tra i primi finalisti. Al termine è andato via senza niente in mano e sicuramente con l'animo pesante. Quest'anno si è ripresentato al concorso ed ora lo troviamo tra i primi classificati.

Attenzione

Non stiamo premiando né l'umiltà né la perseveranza. Sono caratteristiche fondamentali per chi vuole sperare di fare il professionista in questo campo ma non sono elementi importanti per il concorso.

La valutazione è anonima

I giudici non conoscono i nomi degli autori quando analizzano i lavori. L'unica eccezione è rappresentata dagli studenti dell'Accademia Europea di Manga il cui stile viene quasi sempre riconosciuto al volo dai docenti di tecnica grafica che li hanno avuti sotto le mani per tre anni. In ogni caso nessuno in giuria ha cognizione di chi siano gli autori fino alla fine della selezione. Emanuele non è uno studente dell'Accademia.

Il lavoro di Emanuele è apprezzabile soprattutto dal lato del design. I personaggi e gli ambienti sono interessanti e presentano diversi elementi di originalità, le inquadrature sono ben realizzate e inserite in modo vario durante la narrazione. Il risultato finale è che la storia, pur nella sua semplicità, è facilmente comprensibile e si legge senza problemi fino in fondo.

Apprezzabile anche il tratteggio sui diversi elementi dello sfondo. L'autore ha realizzato quest'opera con grande cura e passione.

I problemi, che sono sempre presenti, sono per lo più tecnici e probabilmente legati al processo di digitalizzazione. Come di consueto li analizzeremo nel dettaglio nella speranza che possano servire per migliorare in futuro. Il primo aspetto che vediamo riguarda la colorazione, presente solo nell'immagine di copertina che non abbiamo inserito a tutta pagina.

1. Riflessi casuali

L'effetto di riflesso con il pennello o con la fude pen o con i pennarelli alcolici con punta brush, sono uno dei classici del fumetto giapponese e quindi è frequente trovare chi ne abusa. La copertina di questo lavoro è un perfetto esempio... di come sarebbe meglio NON fare.



L'autore si è concentrato sulla tecnica di realizzazione dei riflessi e delle pieghe degli abiti al punto di metterli in ordine sparso sulla figura. Guardando questa illustrazione non si capisce né da dove venga la luce né di che materiale sia fatta la giacca del personaggio o cosa possa creare tutte quelle pieghe. Il risultato è piuttosto innaturale e straniante.

2. Inchiostrazione uniforme

Un elemento fondamentale del manga per una lettura ottimale è rappresentato da una inchiostrazione differenziata. Gli sfondi, molto dettagliati e definiti, sono generalmente inchiostriati in modo

più leggero rispetto ai personaggi in primo piano, più essenziali ed espressivi. Questo serve a fare in modo che il lettore possa concentrarsi sui personaggi senza rinunciare alla definizione degli ambienti che hanno lo scopo di rendere credibili le scene. In questo lavoro l'inchiostrazione è troppo uniforme. Sfondi e personaggi spesso si mescolano e il racconto risulta visivamente più pesante di quanto avrebbe potuto essere.

3. Vignettatura

Le pagine sono tutte delimitate da un bordo esterno. Questo evita i problemi di fuoriuscita dai margini di taglio di elementi importanti ma, d'altro canto, contribuisce ad irrigidire l'effetto complessivo del racconto. Anche le vignette spesso sembrano disposte secondo criteri esclusivamente grafici senza corrispondenza con il momento della sceneggiatura.

4. Digitalizzazione

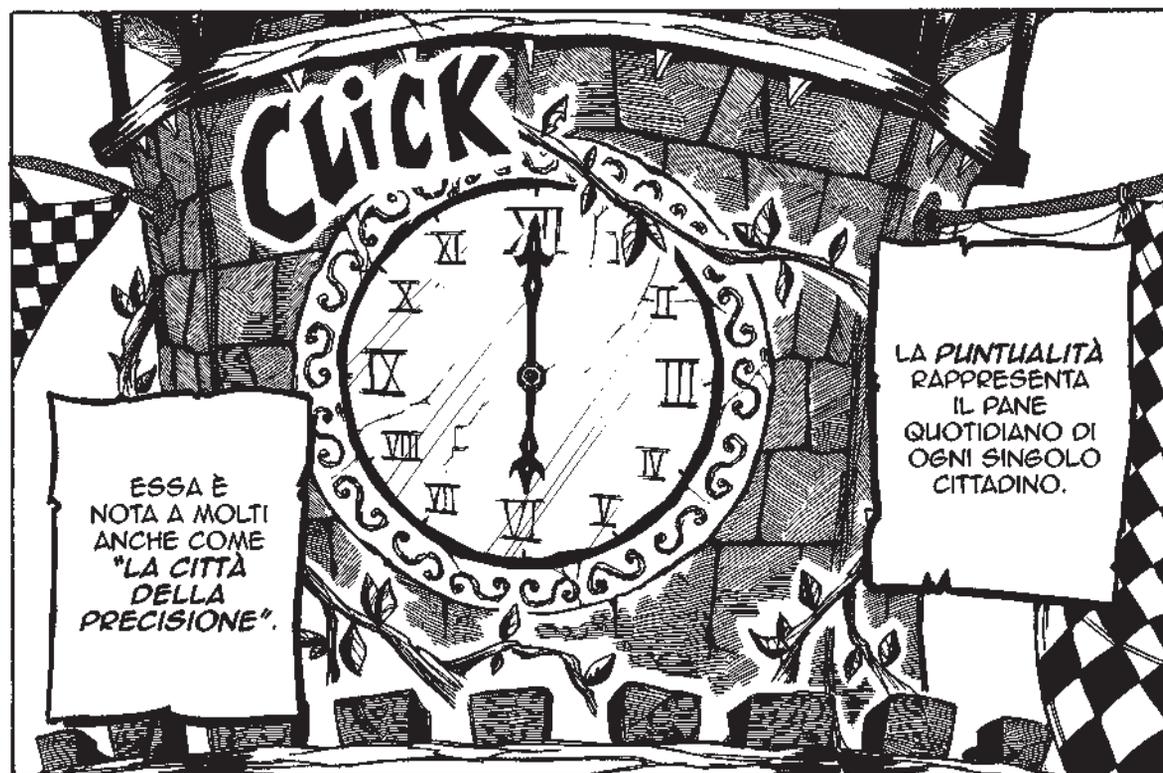
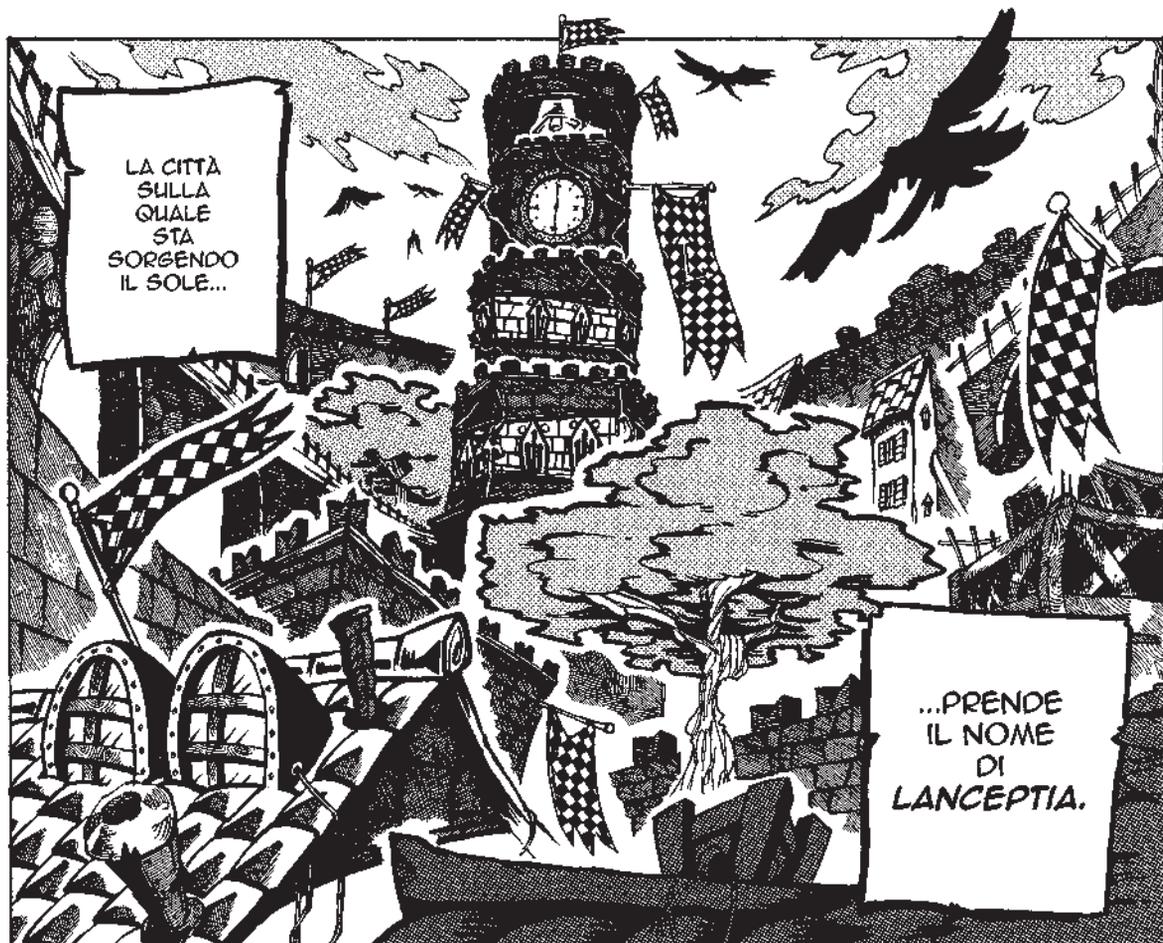
I file sono arrivati in BN a 1200 dpi meritandosi un applauso da tutta la giuria. Tuttavia, guardando nel dettaglio, le tavole sono piene di imperfezioni come puntini di un singolo pixel praticamente ovunque e retini a puntini squadrati o irregolari. Questo è di solito il prodotto di una retinatura digitale a risoluzione inferiore oppure della trasformazione a 1200 dpi di una scansione a risoluzione più bassa. Le tavole che ne risultano sono un po' sporche e ancora più rigide di quello che sarebbero in realtà. Ci piacerebbe sinceramente vedere gli originali cartacei.



Il racconto è umoristico ed è ben distribuito nelle tavole con un ritmo continuo e gradevole. Il protagonista, apparentemente colpito da una maledizione, non riesce a farne una giusta. Ogni personaggio presente in questa breve sceneggiatura ha una sua funzione e quindi motivo di esistere. Felicitazioni. Non è una cosa così frequente come dovrebbe essere e speriamo solo che sia frutto di uno studio consapevole.

Durante la lettura si arrivano anche a perdonare i troppi testi che riempiono alcune tavole e le didascalie che indicano gli stati d'animo del protagonista.

Complimenti a Emanuele per questo lavoro coerente, leggero e divertente. Ci auguriamo che continui con lo stesso impegno.





ALL'ESATTO
RINTOCO
DELLA
CAMPANA,
TUTTI
COMINCIANO
LA LORO
GIORNATA.



IL SILENZIO
CHE HA
REGNATO
SOVRANO
PER TUTTA LA
NOTTE SI
SERETOLA
IN UN
ISTANTE.



I NEGOZI
APRONO,
LE STRADE SI
AFFOLLANO
E OGNUNO
RITORNA
ALLE PROPRIE
MANSIONI...

LA CITTÀ
PRENDE
VITA.



IN UN LUOGO
COME QUESTO,
DOVE IL
CULTO DELLA
PUNTUALITÀ
RAGGIUNGE
LIVELLI
ELEVATISSIMI...

...NON DEVE
ESISTERE
NESSUN
RITARDATARIO.

○
MEGLIO...

...NON
DOVREBBE
ESISTERE.

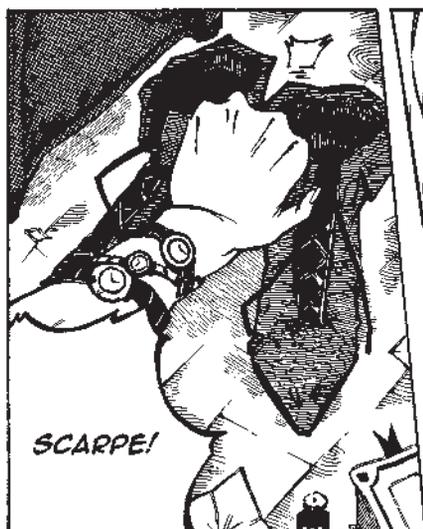
MA...
CHE RAZZA
DI ORE
SONO?!

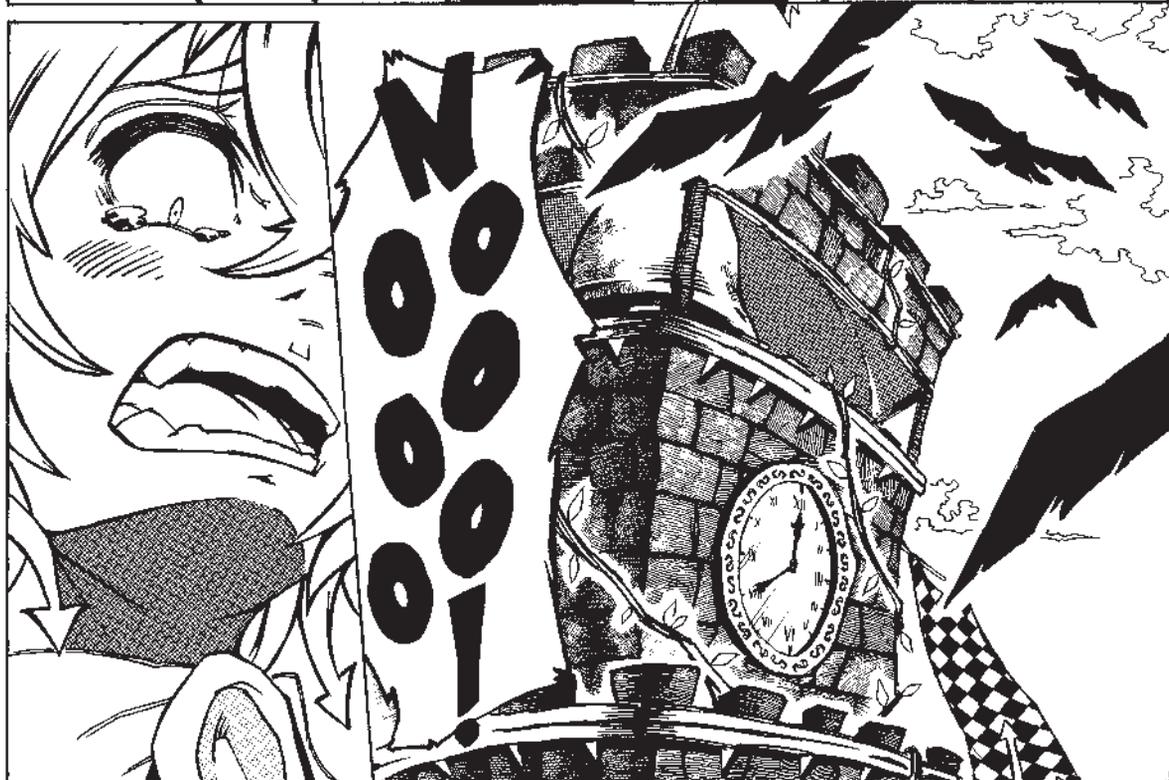
NON È
LIMANAMENTE
POSSIBILE
CHE SIA
COSÌ TARDI!
MI RIFIUTO...!

IERI HO
IMPOSTATO
BEN DODICI
SVEGLIE...

...PERCHÈ
DIAVOLO
STANNO
SUONANDO
SOLO
ADESSO?!

DRIIIN







COSPICUAMENTE DOPO

BUONGIORNO, ECCOMI QUI!

KREEEK!



PRIMA SONO USCITO DI CASA SENZA PANTALONI...

POI MI SONO DIMENTICATO DI CHIUDERE A CHIAVE LA PORTA E SONO DOVUTO TORNARE INDIETRO...

E INFINE, PER CHIUDERE IN BELLEZZA, SONO STATO ASSALITO DA UNO STORMO DI STUPIOI CORVI!



HARLEY...



SEI...
TAP
TAP
TAP

BASH

IN RITARDO...



MI PIACERESSE
DAVERO
TANTO SAPERE
QUAL È IL TUO
PROBLEMA.

SIIURO CHE
NON LO
FACCIO
APPOSTA!

UNA VOLTA
POTREI ANCHE
CAPIRE, MA
COME FAI
A TARDARE
OGNI SINGOLO
GIORNO?

NON
SO...

QUALCHE
ENTITÀ STRANBA
SI DIVERTE ALLE
MIE SPALLE,
CREDO.



MA QUALE
ENTITÀ! PENSA
PIUTTOSTO
A MIGLIORARE
QUEL TEMPISMO
DA BRADIPPO
CHE TI RITROVI!

DI QUESTO
PASSO, SE
LA MORTE
DOVESSE
CHIAMARTI,
ARRIVERESTI IN
RITARDO PURE
PER QUELLA!



IMPARA DAI
MAESTRI OROLOGIAI
DI LANCEPTIA!

NON SOLO
SONO MAESTRI
NEL LORO LAVORO,
MA RISPETTANO
CON IMPECCABILE
PRECISIONE I
TEMPI CHE GLI
VENSONO
ASSEGNATI!

LEGGENDE
NARRANO CHE
NELLE LORO
CREAZIONI
SIA RINCHIUSO
IL SENSO
STESSO DEL
TEMPO!



LORO
SONO DEI
MOSTRI DI
PUNTUALITÀ.

LO
SO,
LO
SO!

CHE
CATTI-
VERIA!

E, PER LA TUA
AUTOSTIMA,
MEGLIO CHE
TU NON SAPPIA
COSA SEI AL
CONFRONTO.



EPPURE,
PER QUANTO
MI DIA DA FARE,
LA SITUAZIONE
RESTA SEMPRE
LA STESSA!

...CHE SIA
IMPOSSIBILE
LIBERARMI
DA QUESTA
MALEDIZIONE!

OH,
GRAZIE.

?!
?!

ORMAI
COMINCIO
A CREDERE...



ERIKA!
EDGAR!

CI STAVAMO
ANNOIANDO
E ABBIAMO
FATTO UN SALTO
A TROVARTI!

Hi
Hi

STRANO
CHE LA
VECCHIA
NANA
NON TI
ABBIA
ANCORA
LICEN-
ZIATO!

SIETE VENUTI
PER FARMI
PRENDERE
UN INFARTO?!

CIAO!
COME VA
IL LAVORO?

GRAT
GRAT



GUARDA
CHE TI HO
SENTITO,
ARMADIO
SEMOVENTE!

LA PREGO,
CI LASCI
RESTARE!
STAREMO
ZITTI ZITTI!

EH
EH!

SI! NON
INFASTIDIAMO
PID HARLEY,
PROMESSO!

PERCHÈ
INVECE DI
BIGHEL-
LONARE
SEMPRE QUI
NON VE NE
ANDATE
ALTROVE?!

LORO
SONO
PUNTUALI,
PERÒ...

SKREEK

OH, E
ADESSO
CHI È...?!

IO VADO A
VEDERE CHI È
ALLA PORTA!

HARLEY,
CREDO TU
SAPPIA COSA
DEVI FARE!

AGLI ORDINI,
SIGNORINA!

MA L'HAI
SENTITO?
"AGLI ORDINI,
SIGNORINA!"

CHE
GALAN-
TUOMO!
AH AH AH!

AH AH
AH AH!

PIANTA-
TELA DI
RIDERE!

C-COOOSAAAA?

È MORTO
QUAL-
CUNO?!

IO NON
C'ENTRO
NIENTE!

SANTI
NUMI...

NON CI
POSSO
CREDERE,
QUELLA
È...



VI RINGRAZIO, MADAME.

QUESTO È SENZ'ALTRO IL LIBRO CHE CERCAVO.



LA VOSTRA BIBLIOTECA È VERAMENTE BEN FORNITA!

PENSO PROPRIO CHE TORNERÒ MOLTO PRESTO, SE NON È UN DISTURBO!

CON PERMESSO, ORA DEVO TORNARE AL LAVORO. GRAZIE ANCORA.



BYE BYE!

MA FIGURATEVI, SIGNORINA! TORNATE QUANDO PIÙ VI AGGRADA...!

LA MIA UMILE BIBLIOTECA SARÀ SEMPRE APERTA PER VOI!

MA... CHE STA SUCCEDENDO?!



ACCIDENTI...

SCUSATE RAGAZZI, NON RIESCO PROPRIO A RICORDARE DOVE HO GIÀ VISTO QUELLA DONNA...

VOI LA CONOSCETE?



CI STAI
PRENDENDO
IN GIRO O
SEI SOLO
SCEMO?!

CERTO CHE
SEI PROPRIO
UNA COMPLETA
DELUSIONE, TU!

ECCO,
IO, VERA-
MENTE...

TUTTI IN
CITTÀ LA
CONOSCONO!

LA PIÙ
PRESTIGIOSA
MASTRA
OROLOGIAIA
DI LANCEPTIA!



ARTEMISIA
MYOSOTIS,
LA LEGGENDA
VIVENTE CHE
LAVORA GIORNO
E NOTTE A
PRECISISSIMI
E RAFFINATISSIMI
MECCANISMI...

L'OROLOGIO
SUL CAMPANILE
DELLA PIAZZA
CENTRALE
DELLA CITTÀ È
OPERA SUA.

...UN VERO
E PROPRIO
GENIO IN
PIENA
REGOLA!

LEI È LA
MIGLIORE
IN ASSOLUTO!



PARE CHE
POCHE
PERSONE
ABBIANO
AVUTO LA
FORTUNA
DI VEDERLA
ALLOPERA...

COMUN-
QUE...

ELEGANTE,
COMPOSTA,
SAPIENTE
E BELLA...

GLI ORO-
LOGI A
CUI LAVO-
RA SONO
CIRCA FAT-
TI COSÌ?

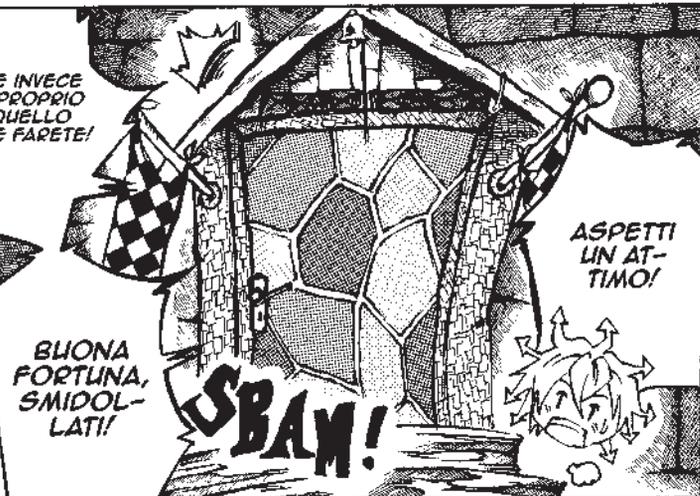
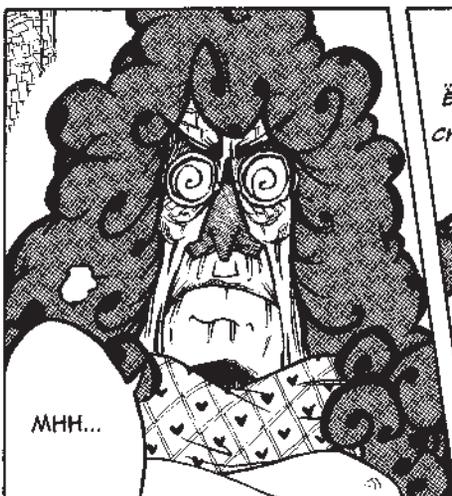
TUTTO IL
CONTRARIO
DI TE,
INSOMMA!

MA OGGI VI
SIETE MESSI
TUTTI D'AC-
CORDO PER
INSULTARMI?

ESATTA-
MENTE!

WOW,
ALLORA
SIAMO
DIVERO
FORTUNA-
TI AD
AVERNE
LINO!







HARLEY, SE TU RIUSCIRSI A RIPORTARE AD ARTEMISIA L'OROLOGIO PRIMA CHE SI ACCORGA DI NON AVERLO PIÙ CON SÈ...

...OLTRE A RIMETTERE LE COSE A POSTO FORSE FINALMENTE LA TUA MALEDEZIONE SI ESAURIREBBE!

BHE...

CERTO, SEMPRE AMMESSO DI TROVARLA...

EFFETTIVAMENTE...



HAI RAGIONE, DEVO ALMENO PROVARCI!

EH!
EH!

FARÒ VEDERE AL DIO DEL TEMPO CHI È CHE COMANDA!



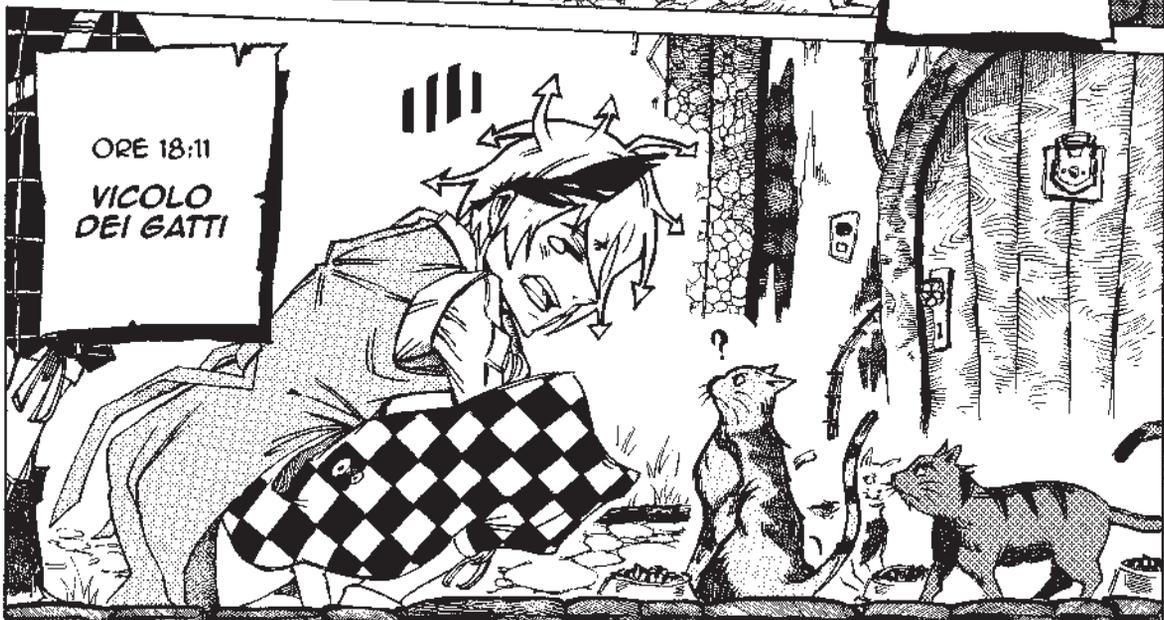
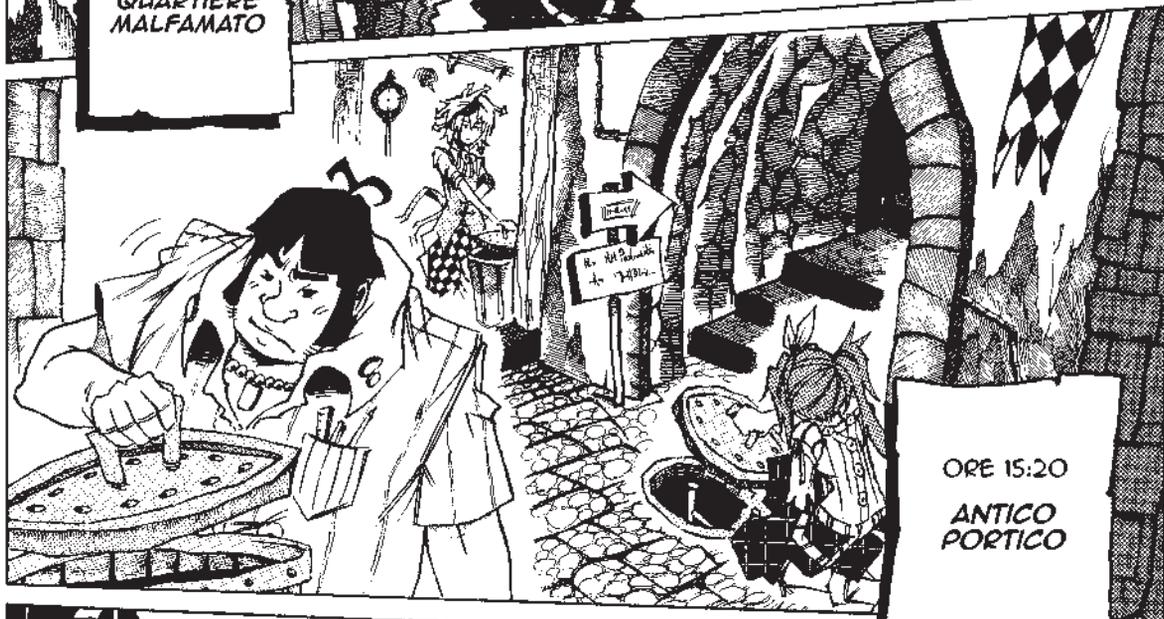
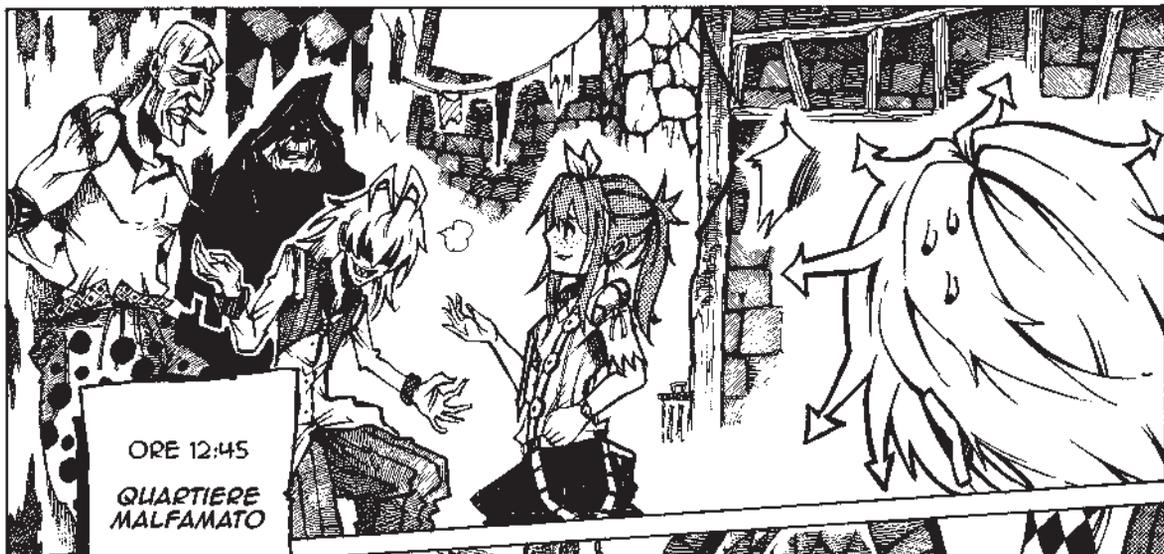
FAVOROSO! ALLORA SEGUITEMI!

MA HAI LA MINIMA IDEA DI DOVE STAI ANDANDO...?!

L'INTUITO FEMMINILE NON PUÒ SBAGLIARE!

DOVREI FIDARMI OPPURE NO...?

ANDIAMO, VI GARANTISCO CHE QUESTA È LA STRADA GIUSTA!





LO SAPEVO
CHE NON
AVREI DOVUTO
FIDARMI!
INTUITO FEM-
MINILE UN
CORNO!

A QUEST'ORA
SI SARA ACCORTA
DI AVER PERSO
L'OROLOGIO!



ACCIDENTI,
NON PENSABO
CHE SAREBBE
STATO COSI'
DIFFICILE.

EPPURE
STIAMO
SCORRAZZAN-
ZANDO DA
MEZZA
GIORNATA
ORMAI!

GIÀ...

NON È CHE
PER CASO LE
SONO SPUNTATE
LE ALI ED È
VOLATA VIA?

È STATO
UN TOTALE
SPRECO
DI TEMPO!

GRR...

E QUELLA
SVAMPITA
POTEVA STARE
PIU' ATTENTA AL-
LE SUE COSE!

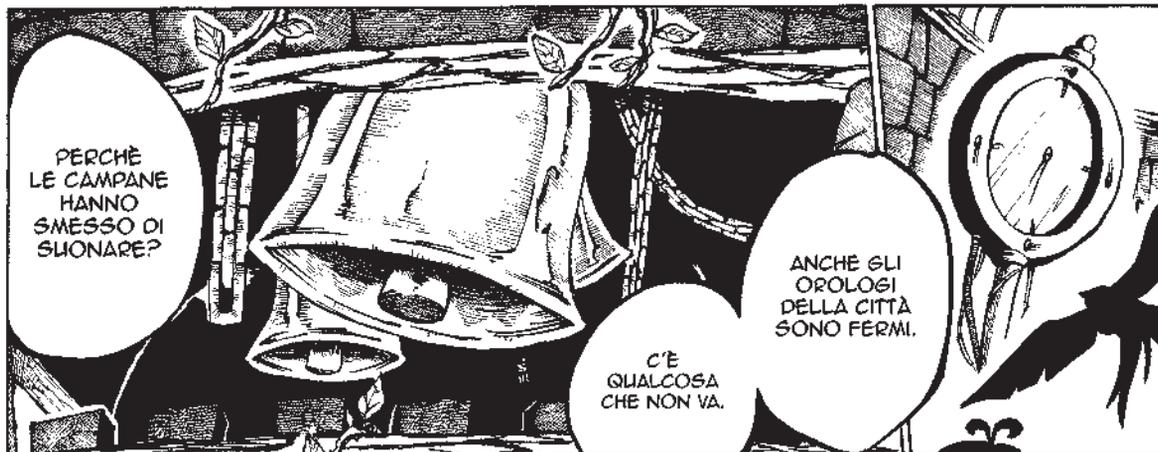


NON NE
POSSO
PIU'!

HARLEY,
NON-

STUPEDO
OROLOGIO!





PERCHÉ
LE CAMPANE
HANNO
SMESSO DI
SUONARE?

ANCHE GLI
OROLOGI
DELLA CITTÀ
SONO FERMI.

C'È
QUALCOSA
CHE NON VA.



RAGAZZI!

SECONDO
VOI COS-



EH! MI
SENTITE?

INSOMMA!
LA VOLETE
PIANTARE DI
PRENDERMI
IN GIRO?!



EDGAR!
EDGAR!
TERRA
CHIAMA
EDGAR!

RAGAZZI!
SI PUÒ SA-
PERE COSA
STA SUCCE-
DENDO?!

EDIKA!
RISPONDI MI!
NON SEI MAI
STATA ZITTA
PIÙ DI TRE
SECONDI!



DITE
QUAL-
COSA!

...



VECCHIO HARLEY, CERCA DI STARE CALMO...



EPPURE, IL FATTO CHE LA CITTÀ SIA IMMOBILE E CHE NON SI SENTA PIÙ NESSUN RUMORE...

NO, NON PUÒ ESSERE SOLO LA MIA IMMAGINAZIONE!

NON SO COME SIA REALMENTE POTUTO ACCADERE, PERÒ...



...PARE CHE IL TEMPO SI SIA BLOCCATO!



POSSIBILE CHE SIA OPERA DI QUESTO ARNESE?

NON VOGLIO NEMMENO PENSARLO!

LIFFA!

PERCHÉ QUESTE COSE SUCCEDONO SOLO A ME?!



SENZA CONTARE CHE IN PREDA ALLA RABBIA L'HO LANCIATO A TERRA!

SE SI FOSSE SUASTATO CON CHE CORAGGIO TORNERE! ALLA BIBLIOTECA?



PERÒ, ORA CHE CI PENSO...



"COLUI CHE
RUPPE IL
TEMPO!"
MI PIACE
COME
SUONA!

FORSE
È ARRIVATO
FINALMENTE
IL MIO MO-
MENTO DI
GLORIA!

CIÒ SI-
GNIFICA
CHE SONO
DIVENTATO
UNA SPECIE
DI DIVINITÀ,
NO?



MA COME
LA METTO
CON
QUESTI
DUE FESSI
QUI?

SEMBRANO
DELLE STATUE
DI CERA.

BHE,
POCO
IMPORTA.

TANTO
SONO IO
IL PROTA-
GONISTA
DI QUESTA
STORIA.



MI SENTO
INVINCIBILE!
CON QUE-
STO POTE-
RE NELLE
MIE MANI...

...IL TEMPO
È DALLA
MIA PARTE!

NON C'È MODO
CHE LA MALEDI-
ZIONE POSSA
INTERFERIRE
CON IL MIO
OBIETTIVO!



PERDONAMI, HARLEY!

AMMETTO DI AVERTI GIUDICATO MALE!

SIAMO TREMENDAMENTE DISPIACIUTI!

Shiff!

SCU-SACI...

D'ORA IN AVANTI TI PORTEREMO IL MASSIMO RISPETTO!

A NOME DI LANCEPTIA, TI NOMINO MASTRO OROLOGIAIO E TUTTO QUANTO IL RESTO.

GRAZIE MILLE!



NON TI RINGRAZIERO MAI ABBASTANZA, HARLEY...

...O FORSE PREFERISCI "MIO SIGNORE"?



EVVAI!

QUANDO QUESTA STORIA SARÀ FINITA, LA MIA VITA CAMBIERÀ!



SONO
STATO AL
CASINÒ...

HO PER-
CORSO IL
PONTE E
HO RAG-
GIUNTO LA
PIAZZETTA...

INFINE HO
DATO UN'OC-
CHIATA ANCHE
AL PARCO...



C'È
SOLO UNA
PARTE DELLA
CITTÀ CHE
ANCORA NON
HO CON-
TROLLATO.

...

ANCHE SE HO
I MIEI DUBBI CHE
UNA MASTRA
OROLOGIAIA
FREQUENTI
LUOGHI
AFFOLLATI.



INOLTRE STIAMO
PARLANDO DELLA
PIÙ FAMOSA
MASTRA
OROLOGIAIA.

FINIREBBE
SENZ'ALTRO
CON L'ATTIRARE
L'ATTENZIONE
DI TUTTI, O CON
L'ESSERE DE-
RUBATA.

TUTTAVIA
È MEGLIO
ANDARE
SUL SICURO.

FARE UN
TENTATIVO
NON COSTA
NULLA.

CREDO.



LO SWEET HOUR...

IL QUARTIERE DEL DIVERTIMENTO DI LANCEPTIA.

ESSERE QUI ORA, CHE NON SI SENTE NESSUN SUONO, METTE UN PO' IMPRESSIONE.



LIMPF...

MA CHE CI FACCIAMO QUI...?



POSTI TANTO INFANTILI COME QUESTO NON POTREBBERO MAI ESSERE META DI PERSONE DI ALTO RANGO COME ARTEMISIA.

ROBE DELL'ALTRO MONDO.

PENSANDOCI A MENTE LUCIDA, QUELLA DONNA POTREBBE ANCHE TROVARSI DENTRO QUALCHE EDIFICIO... IN QUESTO CASO SAREBBE INUTILE CONTINUARE A CERCARLA!

ACCI-DENTI!



MERDA!

ANCHE DOPO AVER FERMATO IL TEMPO CONTINUA A NON ANDARME NE BENE LINA!

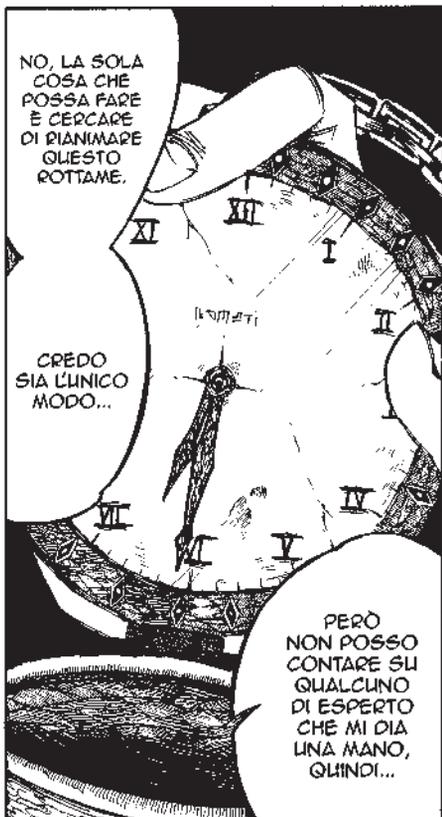
ORA CAPISCO PERCHE TUTTI SI PRENDONO GIOCO DI ME!

LUFFA!

LA VITA FA SCHIFO! MI VIENE DA PIANGERE!









CORASSIO,
POSSO
FARCELA!

NEI MANGA
QUESTO
GENERE
DI COSE
FUNZIONA
SEMPRE!



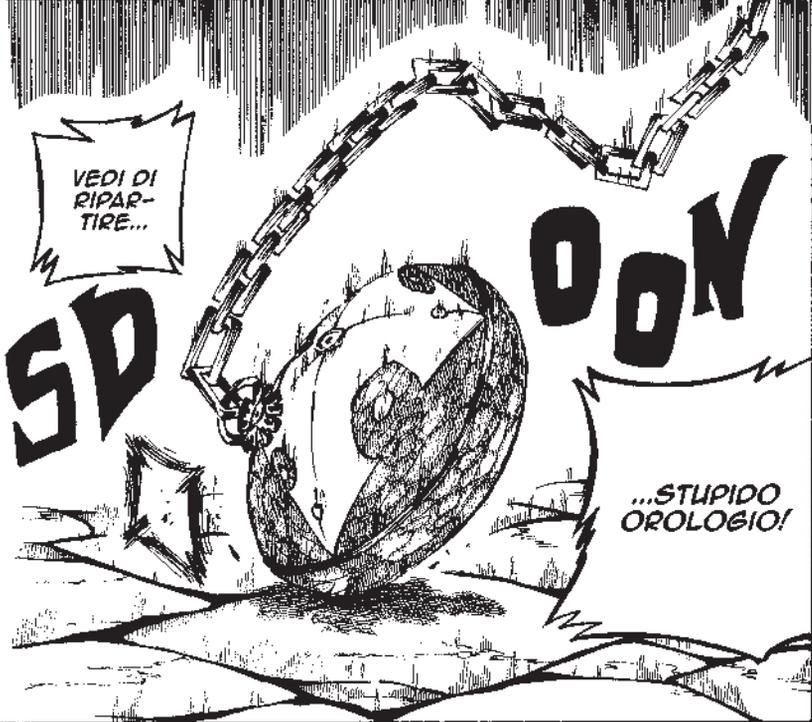
IO E
IL TEMPO
NON CI
STIAMO
TROPPO
SIMPATICI,
MA QUESTO
È TROPPO!

E POI UNA
CITTÀ FERMA
IMMOBILE È
DECISAMENTE
INQUIETANTE!

Sì!

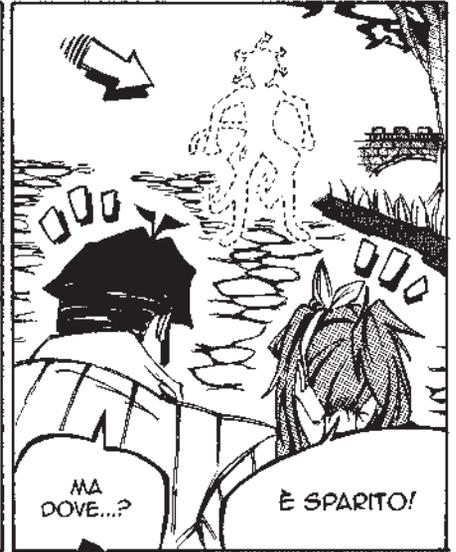
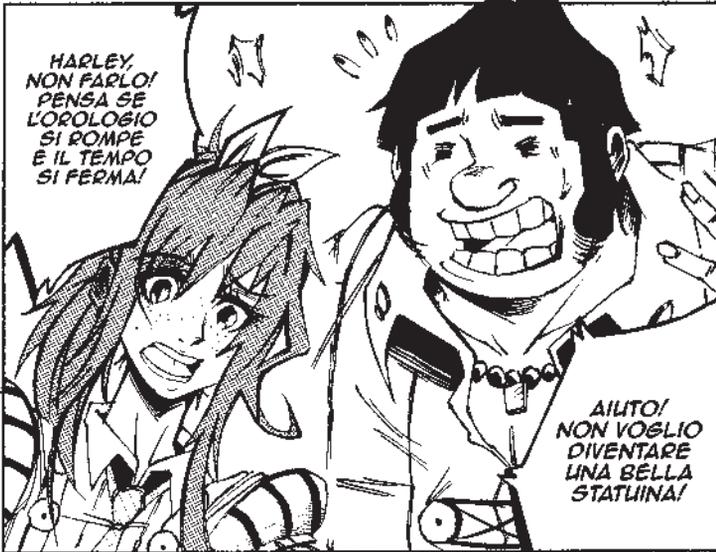


NE HO
DAVVERO
ABBASTANZA!



VEDI DI
RIPAR-
TIRE...

...STUPIO
OROLOGIO!





LE PERSONE...
HANNO RI-
PRESO A
MUOVERSI!

**BLA
BLA**

**BLA
BLA**

CHISSÀ SE
ANCHE GLI
ALTRI DUE SO-
NO TORNATI
COME PRIMA...



NO...!
SE NE
STA AN-
DANDO!

GNAM



EHM EHM!
C-CHIEDO
SCUSA,
SIGNORINA.

OH!

CI CONO-
SCIAMO?



ECCO,
VEDETE,
COME DIRE,
TEMO CHE
STAMATTINA
ABBIATE
SCORDATO
QUESTO
OPROLOGIO
DA NOI,
QUINDI...

SMILE

INSOMMA,
SAREI VE-
NUTO PER
RESTITUIR-
VELO E
PER...



AVANTI,
PASSA!

PRENDI
BENE LA
MIRA,
QUESTA
VOLTA!



MA CHE
DICI?
LA MIA
MIRA È
SEMPRE
PERFETTA!



SBAM

OUCH!

?!
?

SBADA - BAM





EHI, MA CHE STA SUC- CEDENDO IN MEZZO AL- LA STRADA?

CORBEZ- ZOLI! QUELLA DONNA A TERRA È...



LA MAISTRA ARTEMISIA! E QUEL- LO...?!

COME HAI POTUTO FARMI QUE- STO...?

CHE SIA UN MA- NIACO?!

MA NO! N-NON È COSÌ! IO STAVO SOLO... LA MIA MALEDI- ZIONE...!

SI, IN- SOMMA...

TU...



HAI FATTO CADERE IL MIO ZUC- CHERO FILATO!

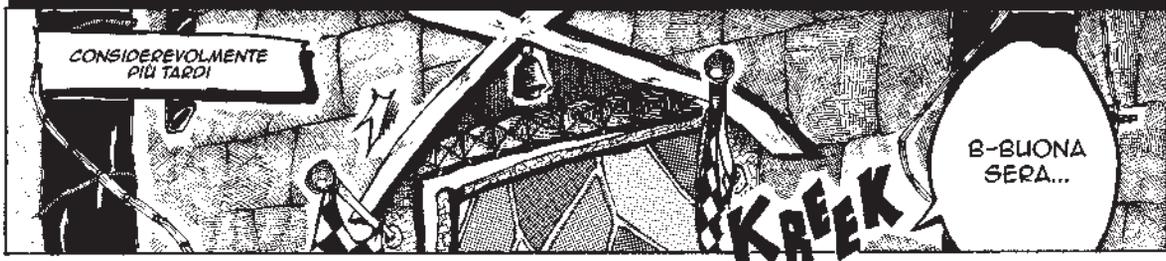
NON TI PERDO- NERO MAI...!

E-EHHP?

QUALCUNO CHIAMI LE GUARDIE, PRESTO!

QUEL LOSCO FIGURO L'HO VISTO STA- MATTINA! ANDAVA IN GIRO IN MUTANDE!

PAZZE- SCO!



CONSIDEREVOLMENTE PIÙ TARDI!

B-BUONA SERA...



"PERVERTITO AGGREDISCE LA MAISTRA OROLOGIAIA, ARTEMISIA MYOSOTIS, E ROMPE IL SUO PREZIOSO ORO- LOGIO"...

"GIOVANE MANIACO VIENE IN- SEGUITO DALLA FOLLA E DALLE GUARDIE NEL QUARTIERE DEI BALOCCHI"...

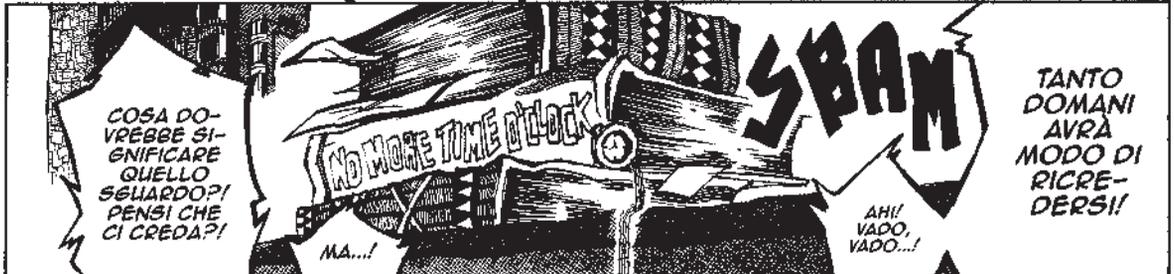
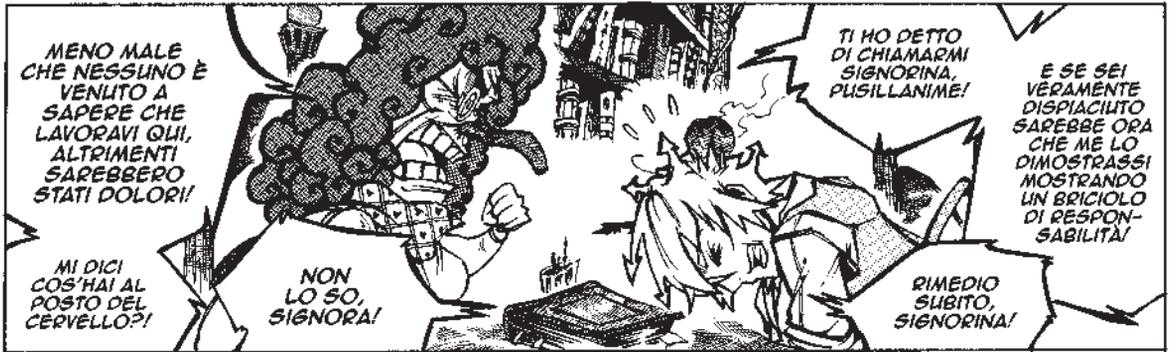
SE QUESTO VOLEVA ESSERE UN TUO PIANO PER FARTI CO- NOSCERE, DIREI CHE CI SEI RIUSCITO ALLA GRANDE!

SIGH!

SNIFF!



HANNO REDATTO UN'EDIZIONE SPECIALE DEL GIORNALE APPOSTA PER QUELLO CHE HAI COMBINATO OGGI!



COME PRESUMIBILE, IL GIORNO DOPO NON EBBE MODO DI RICREDERSI.

2019 Seconda classificata

Rebecca Consolaro Nicoletti

Questo lavoro merita un premio per la pulizia del tratto e la coerenza narrativa. La storia è raccontata fuori campo e procede sostanzialmente per immagini piuttosto che per eventi in prima persona. Anche se in effetti assomiglia a un documentario, dobbiamo ammettere che non è semplice mantenere questa impostazione fino alla fine.

La tecnica di inchiostrazione è decisamente buona e gli effetti puntinati a mano, inseriti nelle trasparenze, sono stati eseguiti in modo corretto. Non sono invadenti né in sovrannumero.

Un lavoro complessivamente apprezzabile.

Passiamo però ai difetti...

1. Il protagonista famoso

Specifichiamo subito che alla giuria giapponese questo lavoro è piaciuto più di quanto probabilmente meriti e più di quanto sia piaciuto a quella italiana.

Il racconto è comprensibile o interessante solo per chi conosce la figura della protagonista o almeno il periodo e l'ambientazione storica. I giapponesi non ci hanno capito assolutamente niente ma gli è sembrato tutto molto pittoresco e romantico.

A noi italiani invece è sembrato un compito di storia a fumetti. Come spesso capita in questi casi, il risultato finale è noioso e inutilmente celebrativo.

2. I retini costano?

Le tavole sono drammaticamente vuote. Non si può dire che non siano bilanciate solo perché i neri e i grigi sono sporadici e pressoché uniformi. Di solito questo è il prodotto di chi comincia ad utilizzare i retini manuali e, per risparmiare, fa una prova con un paio di fogli. Peccato che i retini siano stati evidentemente applicati in digitale. Non è quindi una questione di costo o di mancanza di fogli di retino! Non vogliamo indagare sui motivi che hanno portato l'autrice ad inviare un lavoro così incompleto ma possiamo solo essere amareggiati di questo risultato. Dispiace ancora di più perché la lineart è veramente di qualità

3. I file

Rebecca ha retinato in digitale in RGB non sempre usando pattern puntinati. Il risultato che vedete in stampa è quindi frutto di una conversione automatica in fase di impaginazione. Come già detto, per un autore questa cosa non dovrebbe mai accadere.

4. I caratteri

Non esistono vincoli per l'utilizzo dei caratteri all'interno di un fumetto. È pur sempre un'arte e un artista deve poter fare ciò che ritiene più giusto. Tuttavia i testi vanno a far parte anche della composizione grafica della tavola e il carattere usato condiziona l'aspetto finale dell'opera. Riteniamo che in questo caso, la scelta sia particolarmente infelice.

5. Pagine al vivo

Nel Manga è molto frequente avere tavole che vanno al vivo. In questo lavoro è quasi sempre così. Il problema è che le dimensioni lineari dei file sono diverse da un file all'altro e non è possibile applicare un ridimensionamento fisso per impaginarle a meno di lasciare dei vuoti sopra, sotto o di lato o, alternativamente, tagliare parti importanti. Non è semplice fare questo errore visto che i fogli da manga hanno tutti i segni di taglio prestampati in ciano. Siamo curiosi di sapere come sia successo.

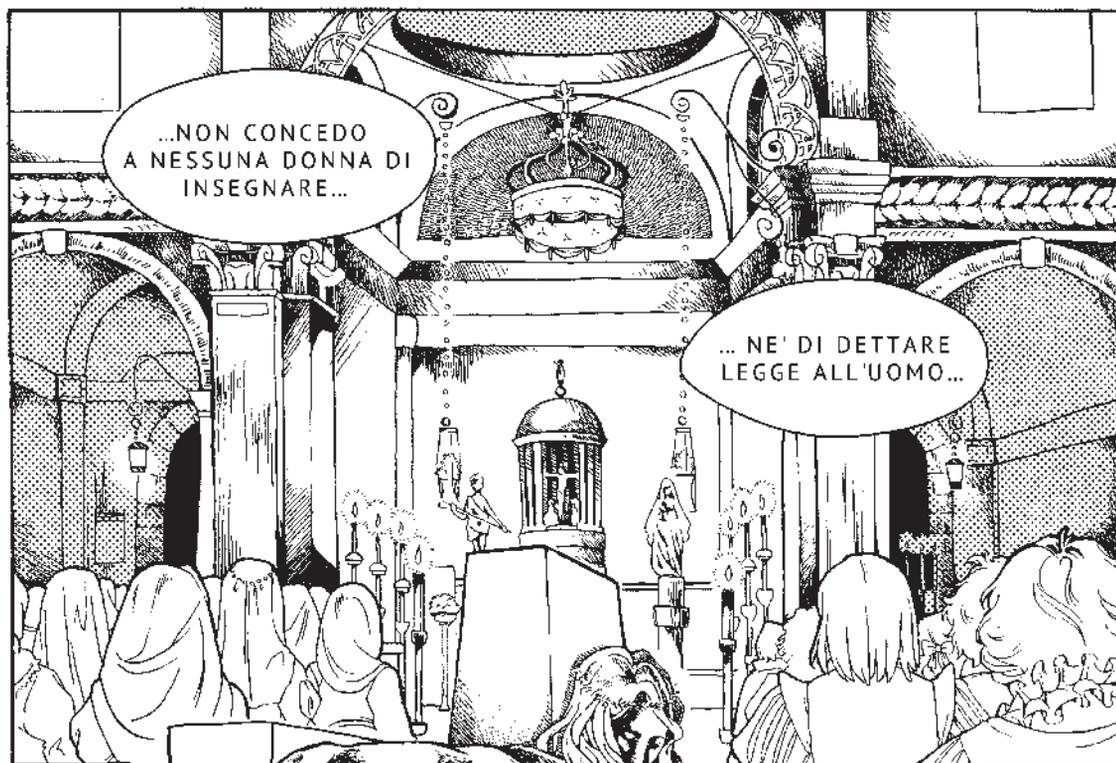


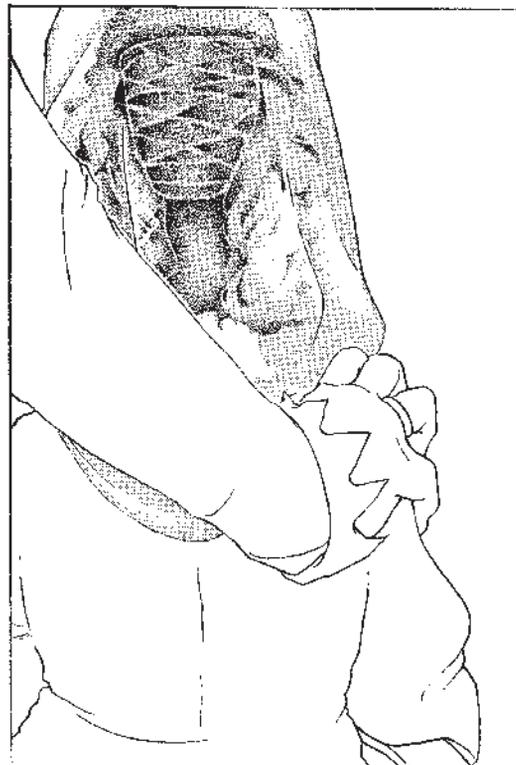
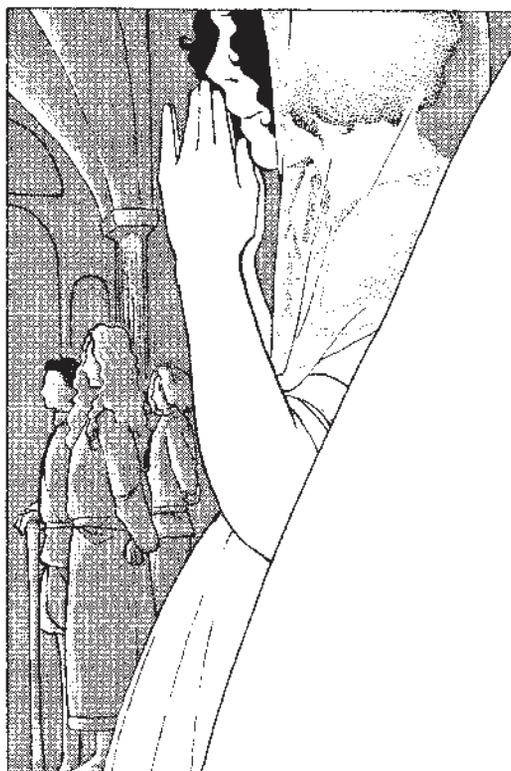
Nel complesso siamo un po' dispiaciuti di dover premiare questo lavoro. A nostro parere è stato realizzato in modo troppo frettoloso e con scarso rispetto per la stessa capacità tecnica dell'autrice oltre che per il concorso in sé. Non possiamo fare altrimenti, data la curiosità espressa da parte della giuria giapponese, ma ci impegnamo a modificare le modalità di invio dei lavori per le edizioni future in modo che non succeda più.

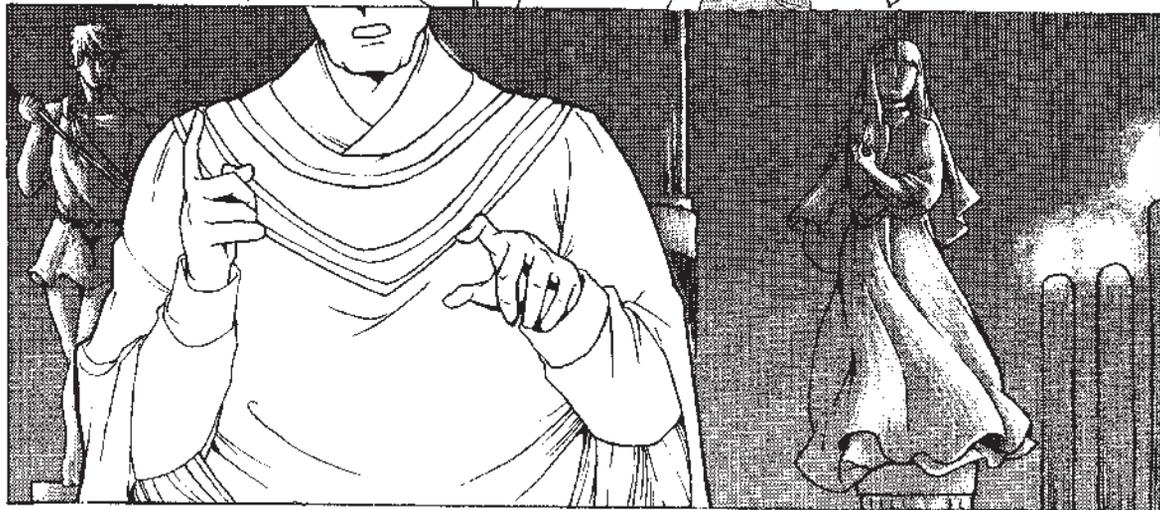
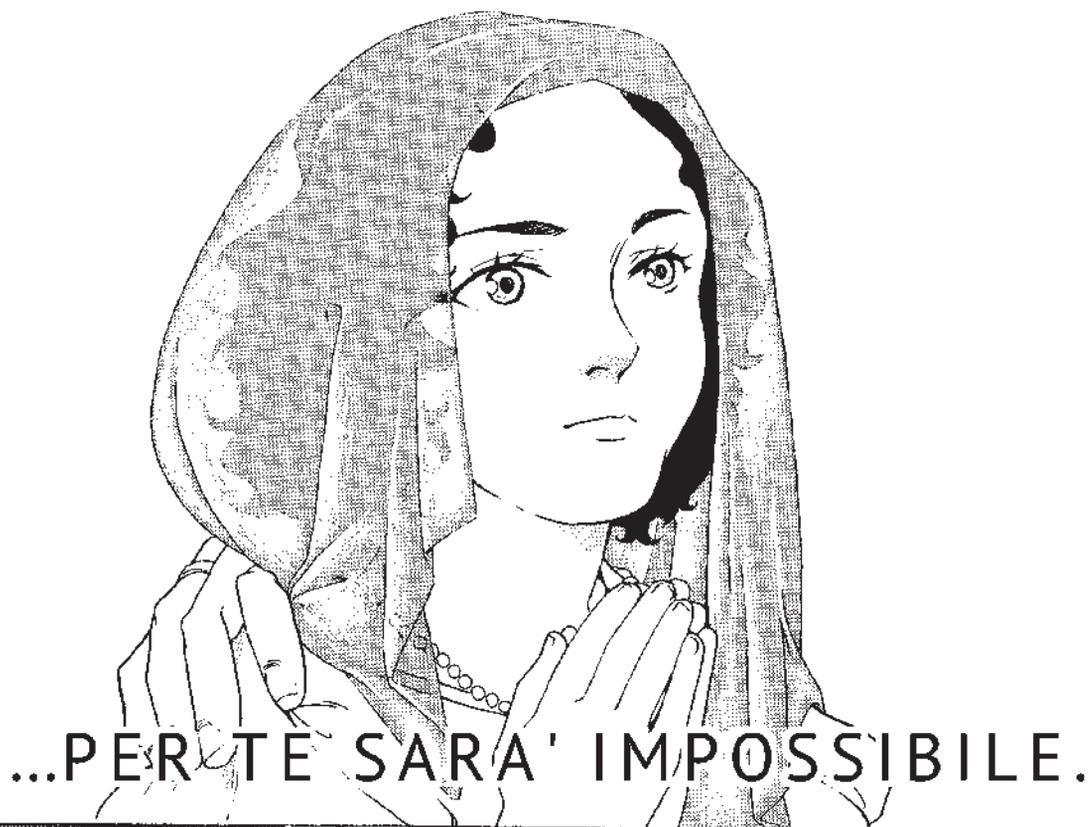
Speriamo che Rebecca saprà trovare il tempo necessario per continuare ad esercitarsi e per portare a termine un'opera degna della sua competenza.

PER ASPERA AD ASTRA





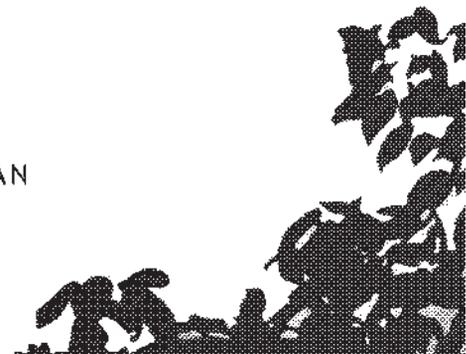


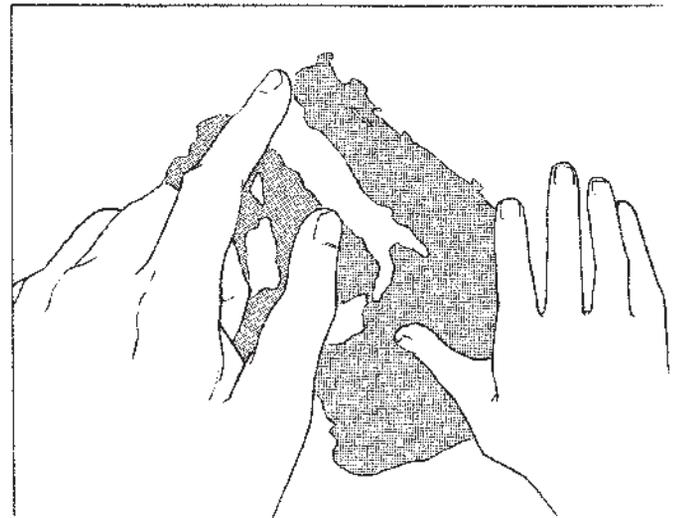
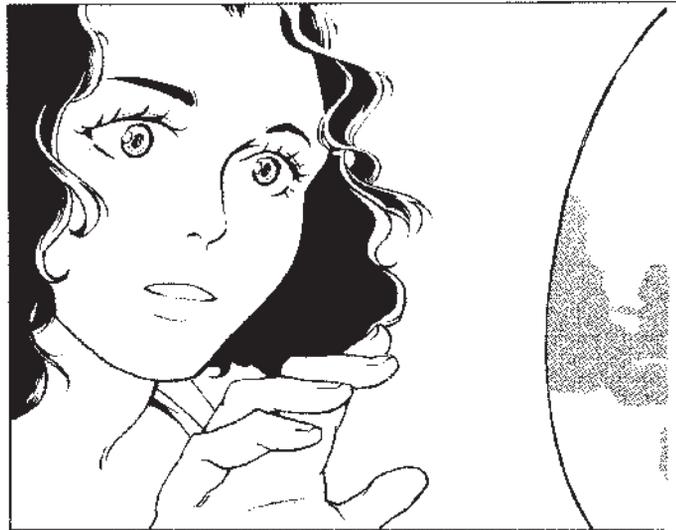
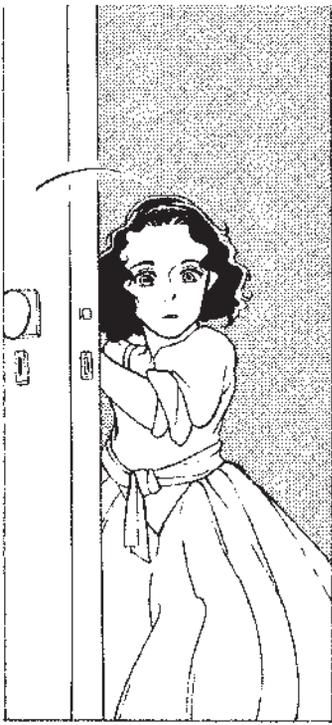


DIN

DON

DAN

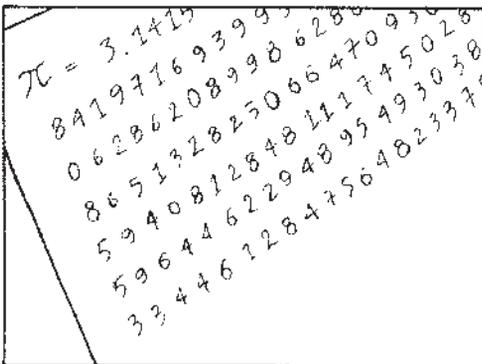
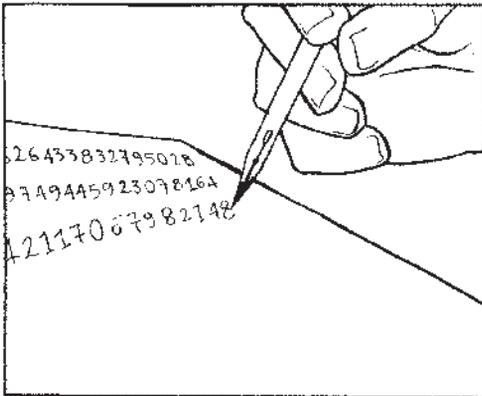
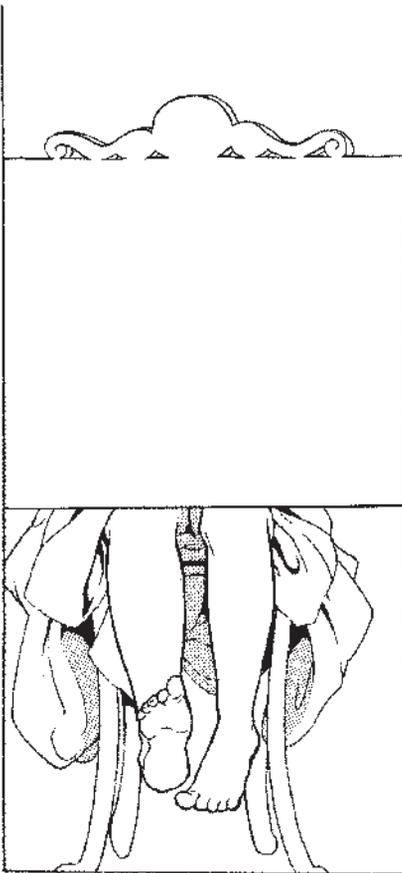




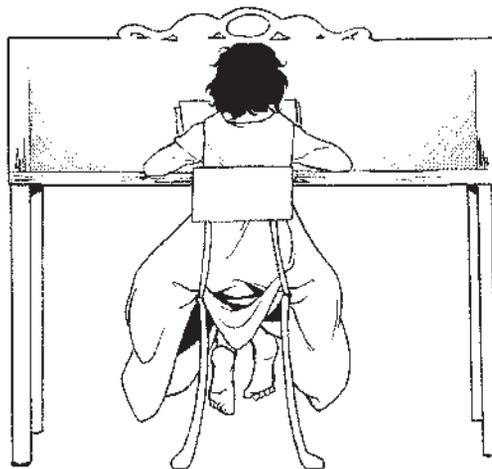


...TU NON NE
SARAI IN GRADO.





...LA TUA E' SOLO VANITA'.



OMNIA...

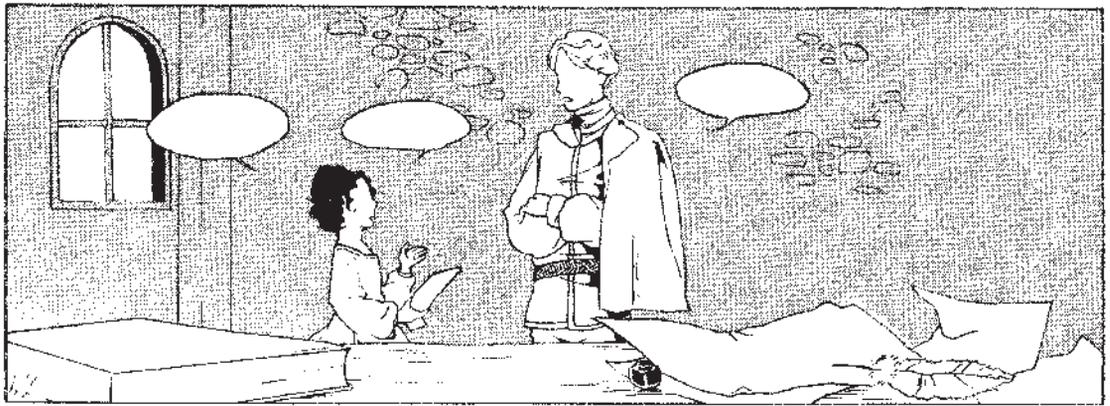
...VINCIT
AMOR.



L'AMORE
VINCE
SU TUTTO?

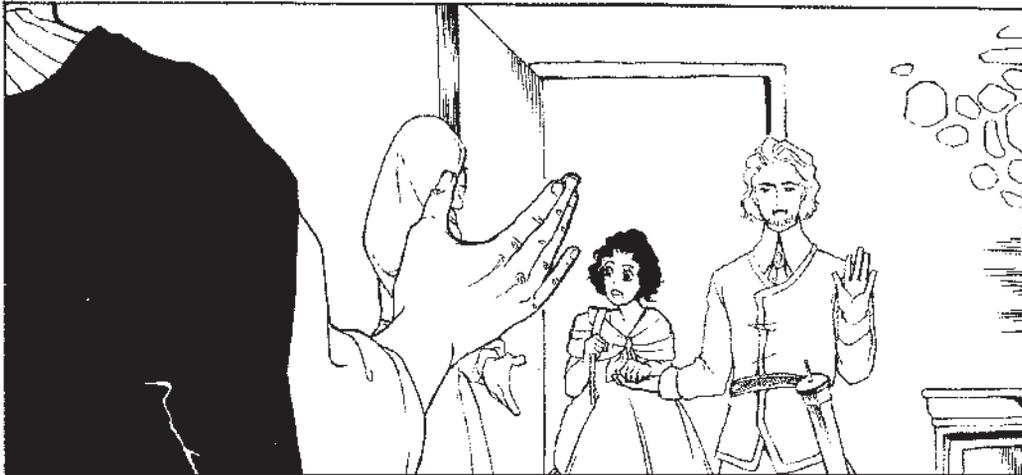
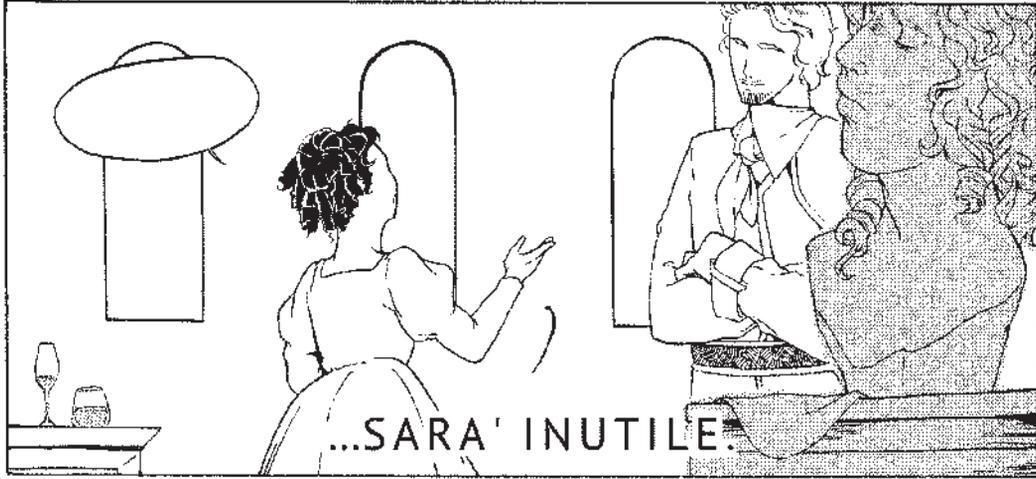
ESATTO.





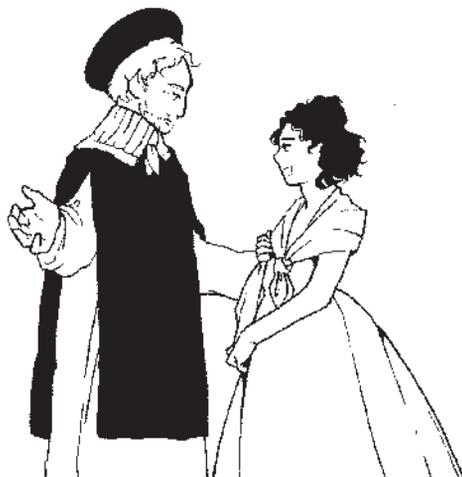
TUTTI
DIRANNO
CHE...







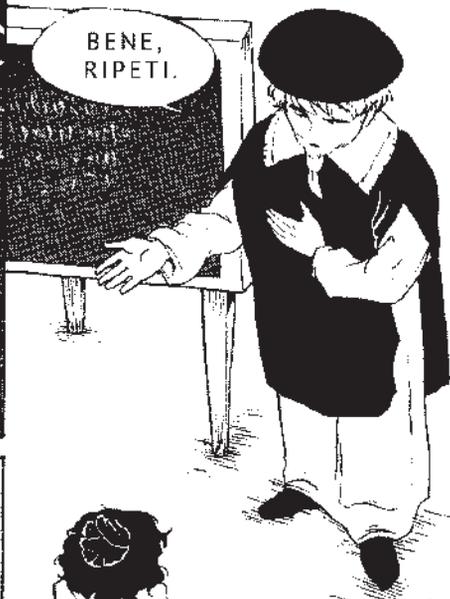
TUTTI DIRANNO
CHE...



Nuestra biblioteca
es impresionant

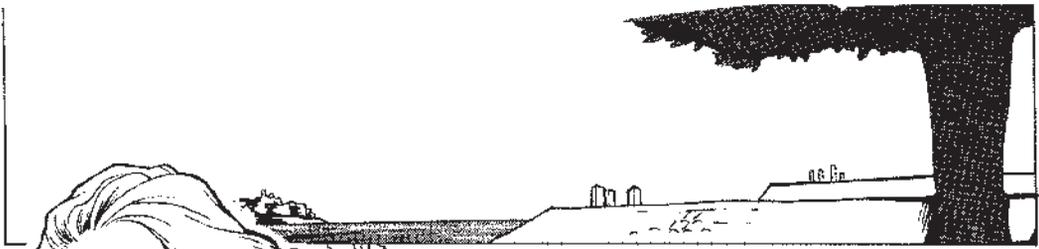
הספרייה שלנו
צדה'מה

BENE,
RIPETI.



...ES
EMPROSIONANTE.





BIENVENIDOS.

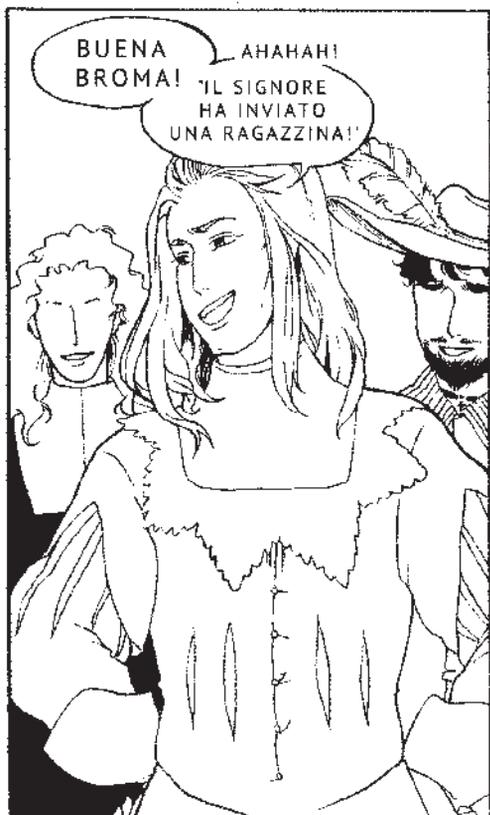


"SONO STATA..."

"...INCARICATA DI ACCOMPAGNARVI."

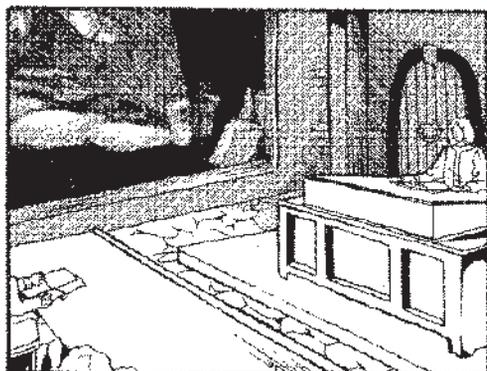


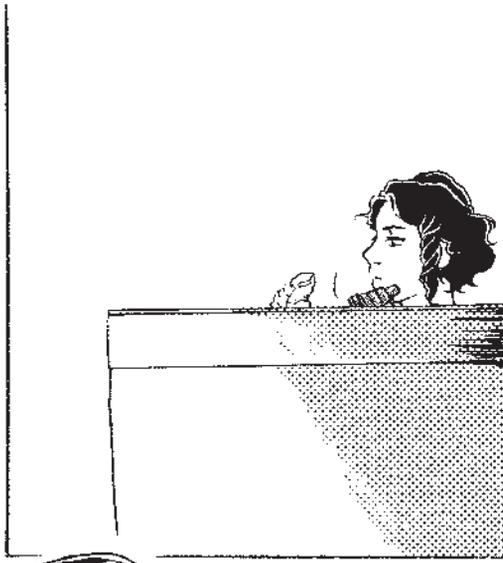
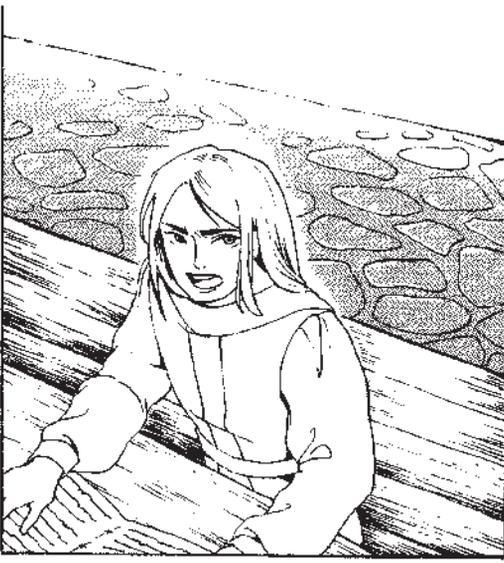
...



BUENA BROMA!
"IL SIGNORE HA INVIATO UNA RAGAZZINA!"

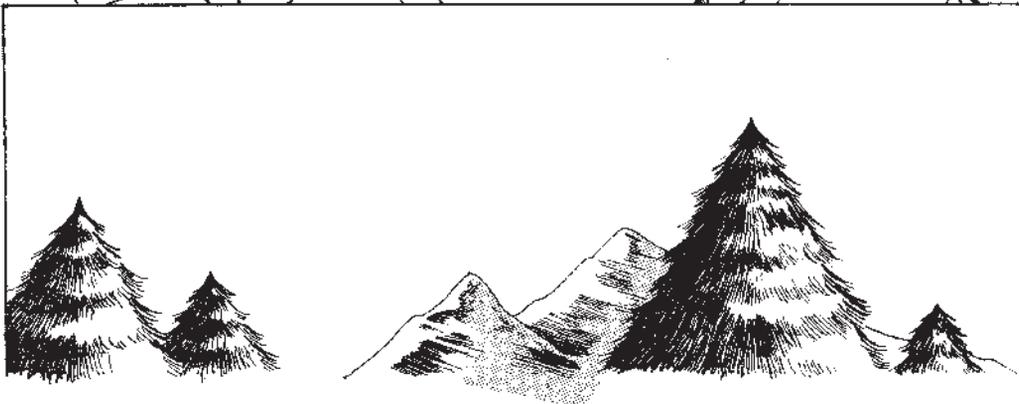
AHAHAH!

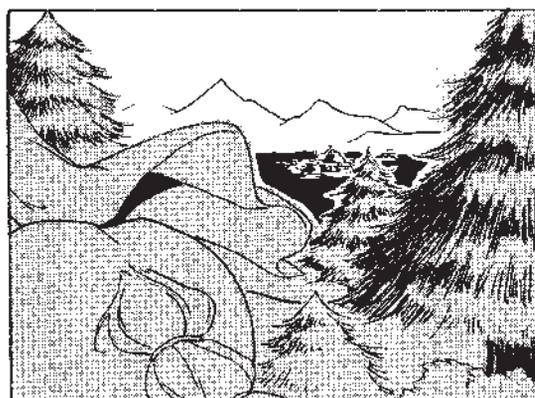
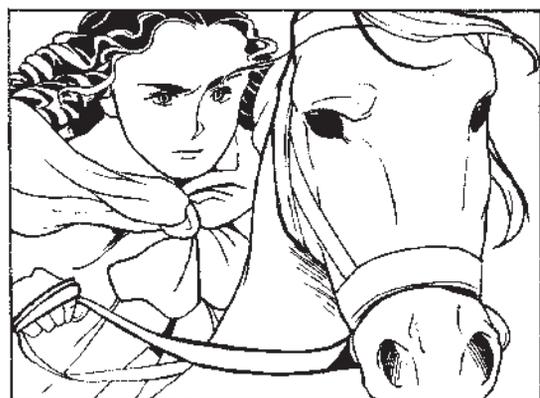
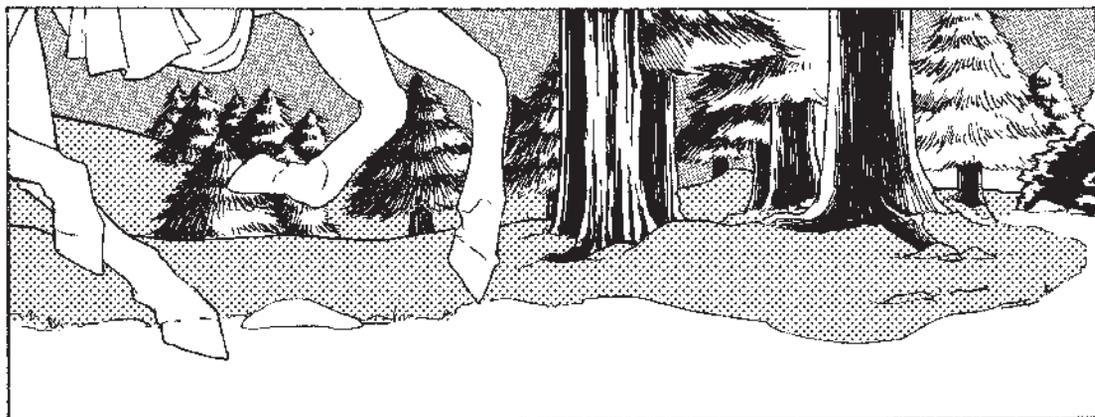




...NON FA

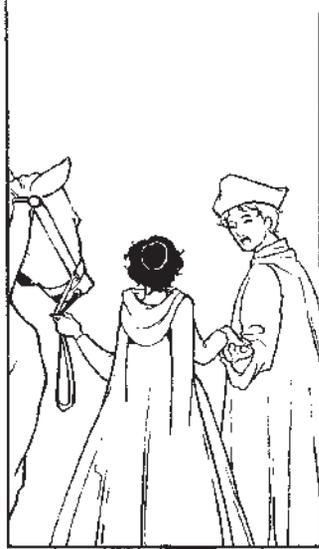
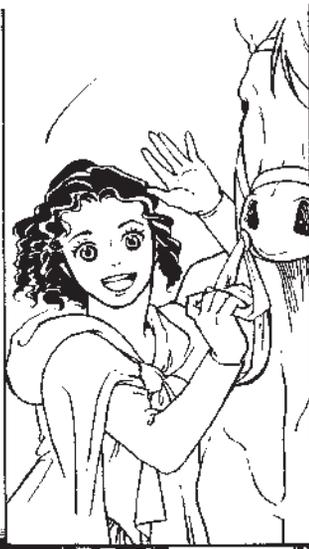
PER TE.



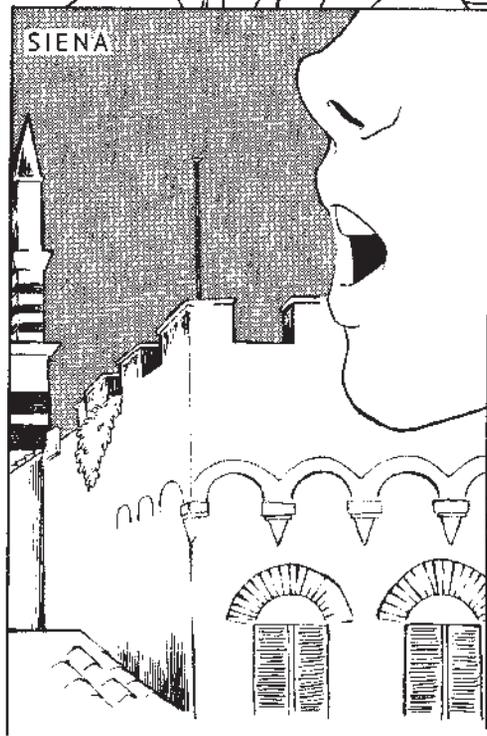
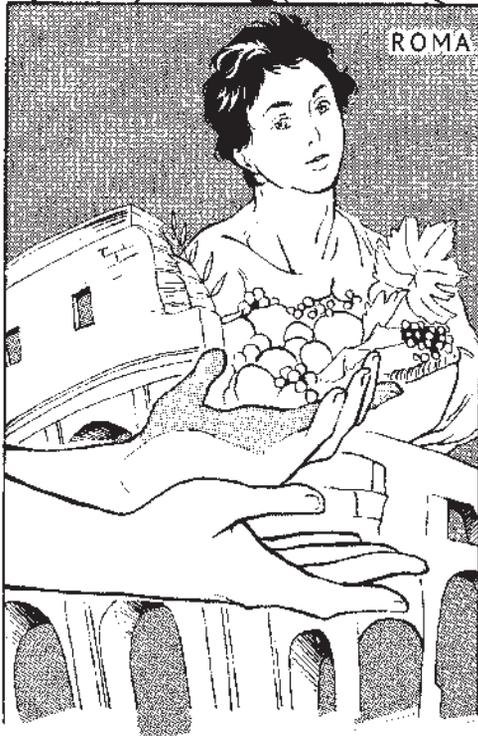


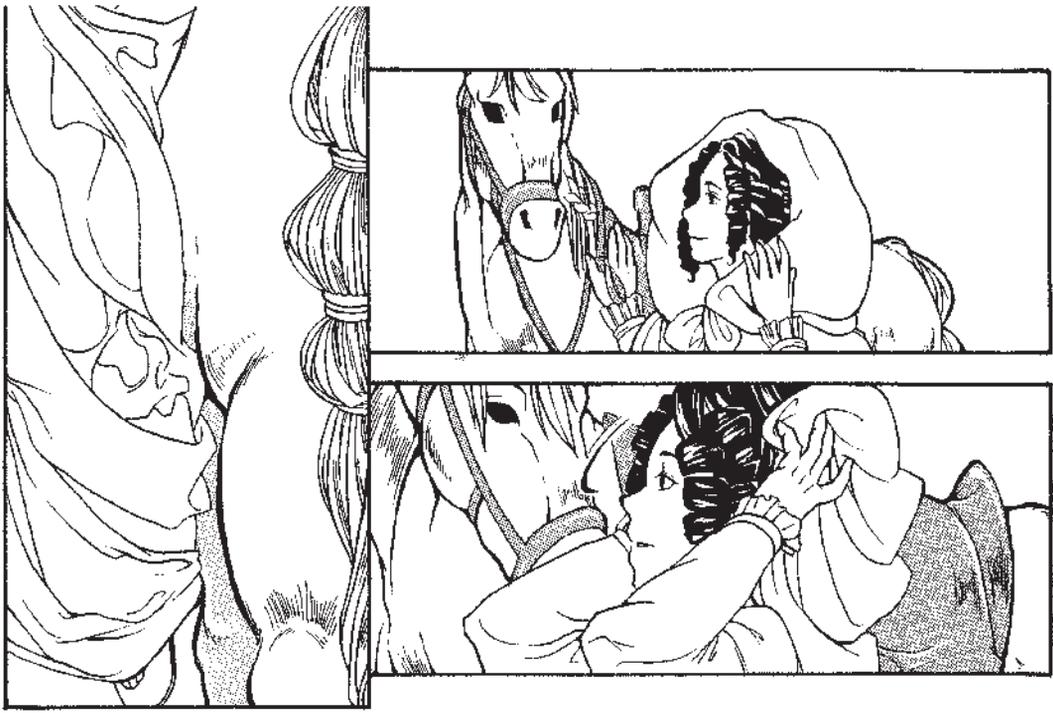
ALLORA TU...





...INNALZERAI LA TUA SAPIENZA.





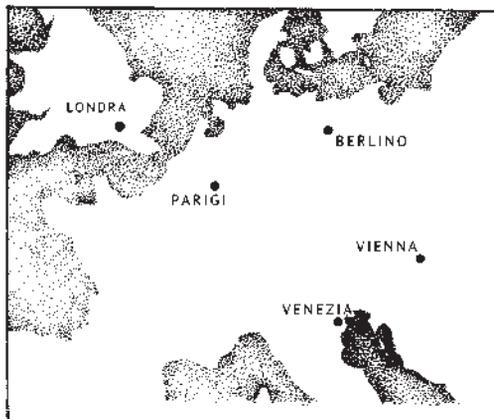
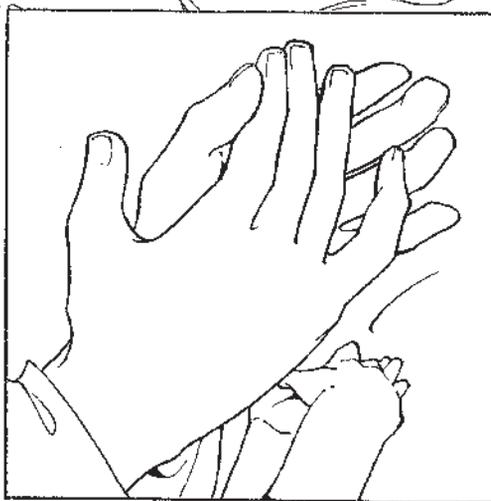
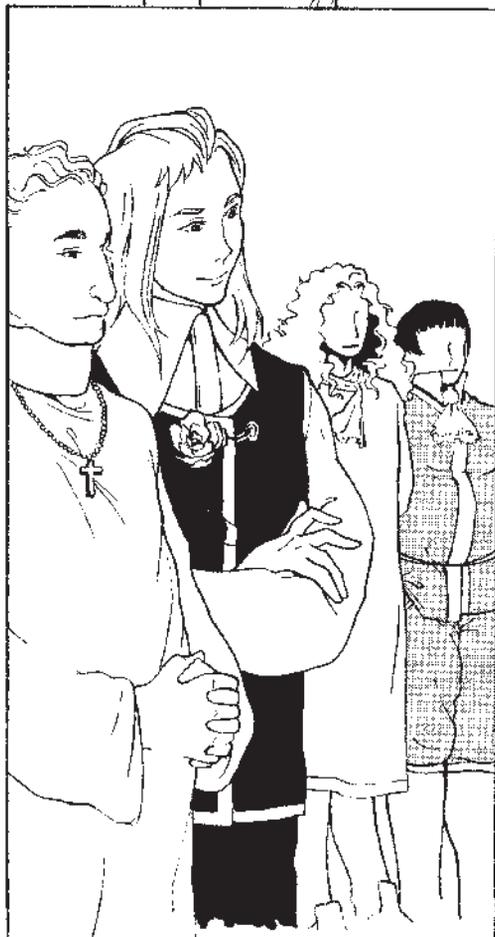
DIMOSTRERAI CHE...



TUTTAVIA ELLA...

...NON SI
SOTTOMISE AL
NEMICO.

...SAPRAI FARE ANCHE MEGLIO.



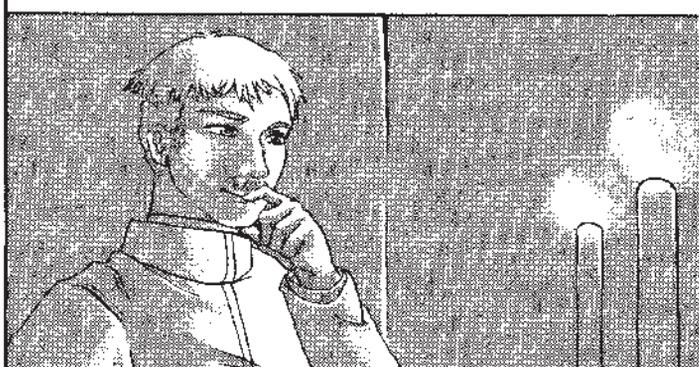
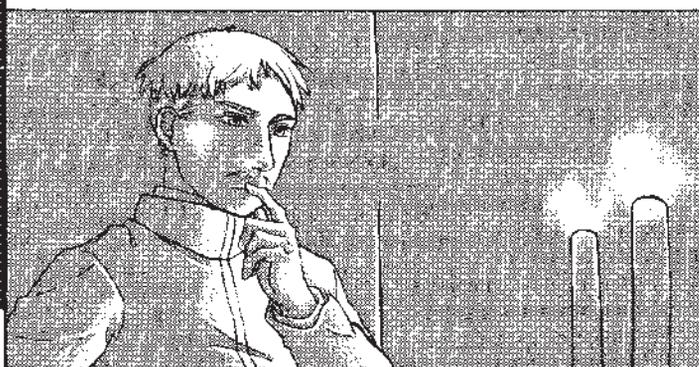
REGNO DI FRANCIA

SERENISSIMA
REPUBBLICA
DI VENEZIA



$\sqrt{a^2 - (\frac{l}{2})^2} = \dots$
 $l^2 = 16^2 = 256$
 $l^2 = 3^2 = 64$
 $S_{\text{base-piramide}} = \dots$
 $S_{\text{totale}} = 256 + 54$
 $V_{\text{piramide}} = \frac{S_{\text{base}} \cdot h}{3}$
 $V_{\text{cubo}} = l^3 = 8$
 $V = V_{\text{piramide}} + \dots$

DIMOSTRERAI CHE...



$V_{piramide} = \frac{1}{3} \cdot 400 \cdot 4 = \frac{1600}{3} = 400 \text{ cm}^3$
 (incubo)

$Volume = v_{piramide} + v_{piramide}$
 $46080 - 400 = 45680 \text{ cm}^3$

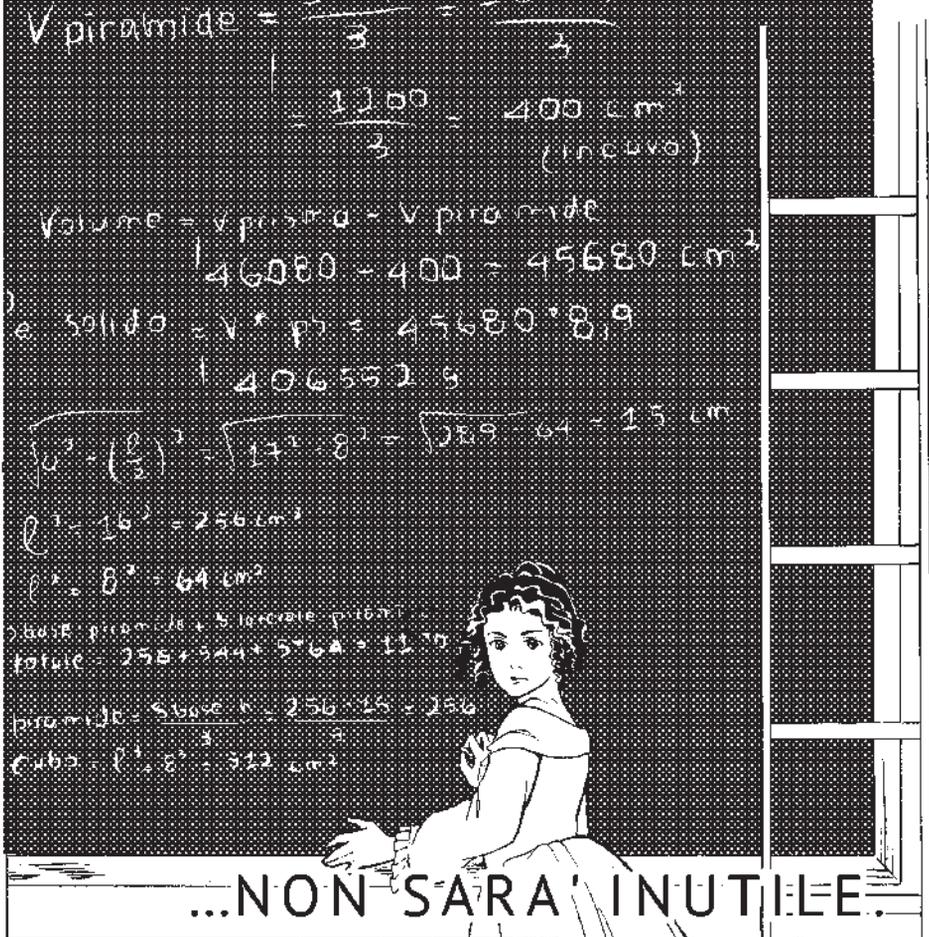
$e \text{ solido} = v \cdot p = 45680 \cdot 8,9$
 406552 g

$\sqrt{4^2 - (\frac{8}{3})^2} = \sqrt{17^2 - 8^2} = \sqrt{289 - 64} = 15 \text{ cm}$

$l^2 = 16^2 = 256 \text{ cm}^2$
 $p^2 = 8^2 = 64 \text{ cm}^2$

5 basi piramide + 5 laterale piramide
 totale = $256 + 244 + 5 \cdot 64 = 1172$

piramide = base $\cdot h = 256 \cdot 15 = 2560$
 cubo = $l^3 = 8^3 = 512 \text{ cm}^3$



...NON SARA' INUTILE.

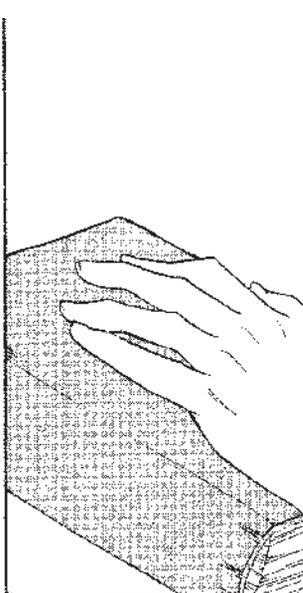
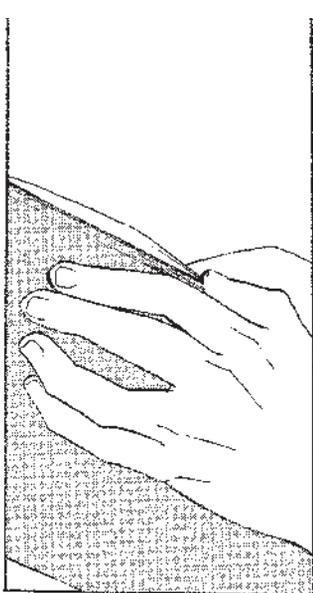
Elena Lucrezia Corner
 nel 5 giugno 1645, quinta di sette figlie, da
 Battista Cornaro e Lucretia Bossi, venne di nascita
 in. Ettrance alle maggiori nobilitazioni della
 pubblica di Venezia.

*...di questa
 ...di questa
 ...di questa*

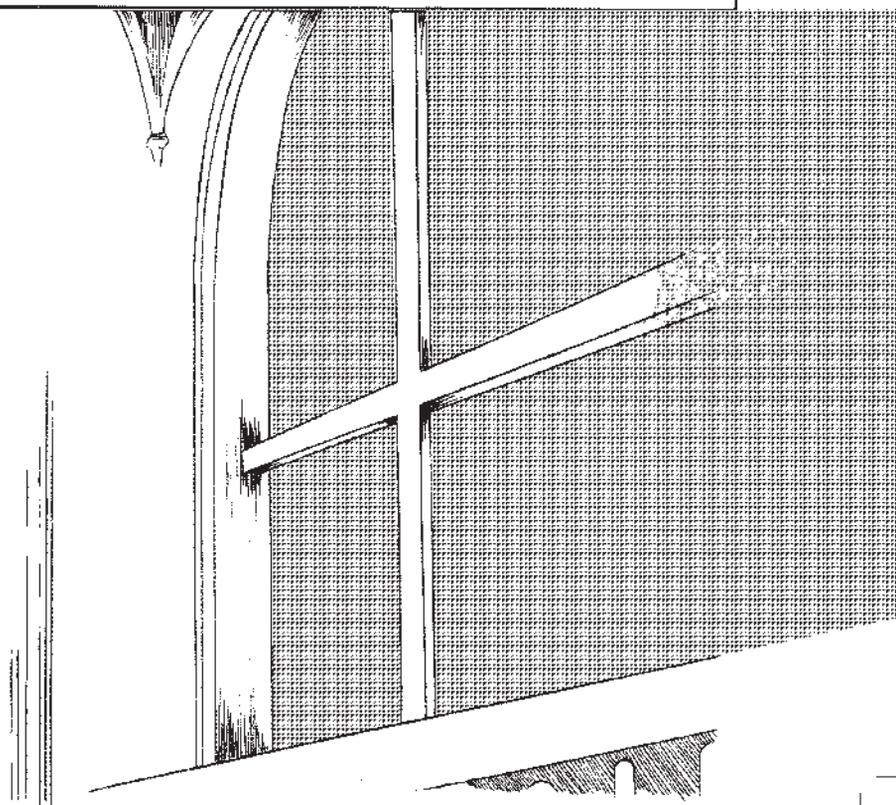
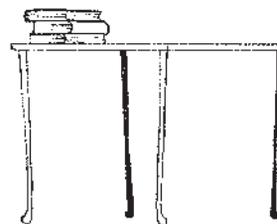


QUESTA RACCOLTA
 DI STUDIOSI
 SI INTITOLERA
 "L'ITALIA
 REGNANTE"

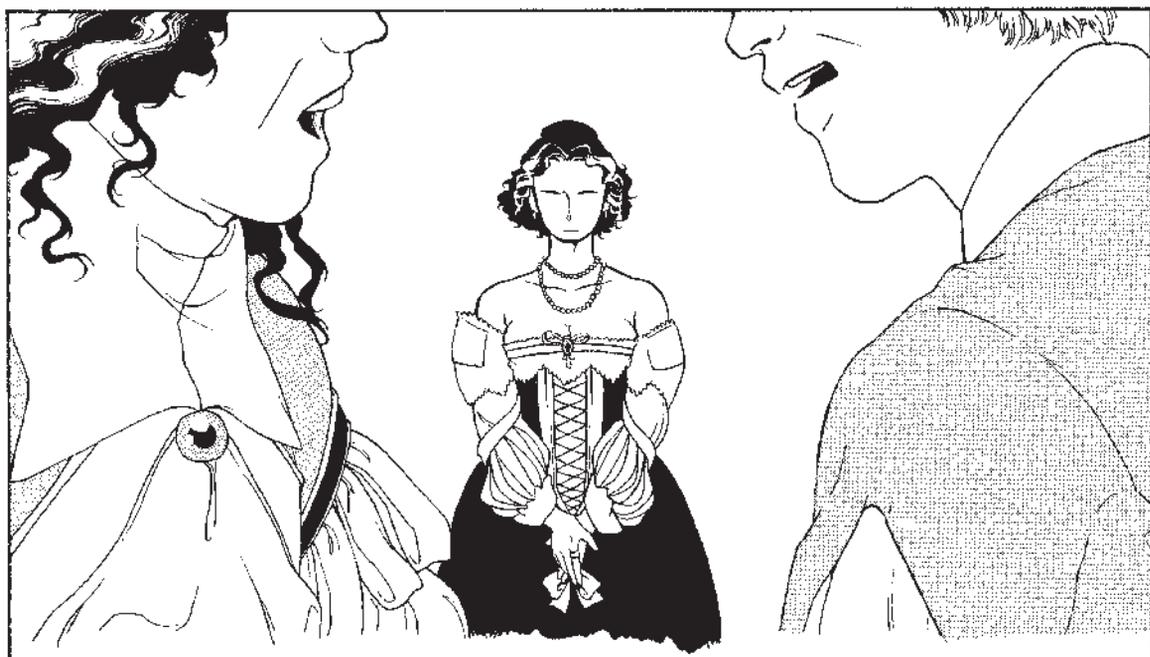
Elena Lucrezia Corner



DIMOSTRERAI
CHE E' TUTT'ALTRO
CHE VANITA'.









E' UN ABOMINIO!
UNA DONNA...

...NON PUO' LAUREARSI,
TANTOMENO IN
TEOLOGIA.



FORSE VI
DIMENTICATE...

...COSA NE PENSASSE
SAN PAOLO A
RIGUARDO?



NON CONCEDO
ALLA DONNA...





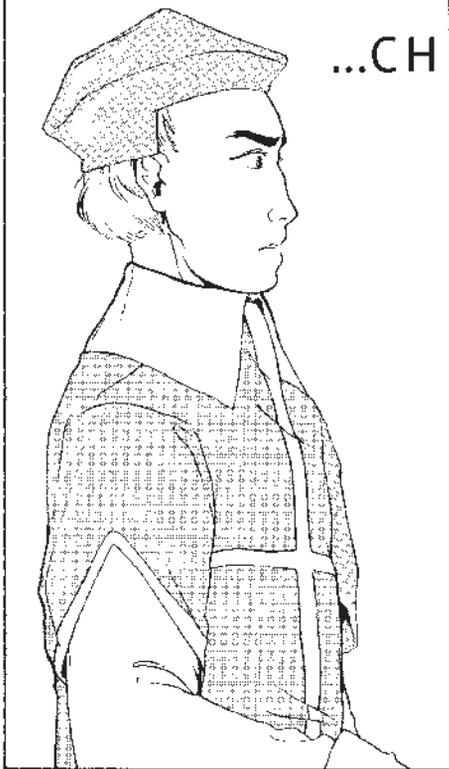
...PIU.T.TOSTO...

...SE NE STIA
IN SILENZIO.



FARAI CAPIRE AL MONDO...

...CHE PER TE...



PROSEGUENDO IL
NOSTRO GIRO, QUI
POTRETE AMMIRARE...





...IL TUTTOTONDO DI
ELENA LUCREZIA
CORNARO PISCOPIA.

...NULLA E' IMPOSSIBILE.

2019 Prima classificata Veronica Zumerle

Purtroppo per Veronica, sia la giuria giapponese che quella italiana hanno riconosciuto il suo tratto fin dalla prima lettura. Se ci fosse stato un altro lavoro analogamente presentabile è assai probabile che non avrebbe mai vinto il primo premio. Non avendo ricevuto tavole con meno errori delle sue, la giuria ha deciso di classificarla al primo posto.

Guardiamo cosa li ha convinti:

Le tavole sono tecnicamente ben rifinite. I file sono stati consegnati alla risoluzione richiesta, in BN a 1200 dpi, e non ci sono sporcature di digitalizzazione.

Particolarmente interessante la sequenza iniziale costruita su una serie di inquadrature che mostrano gli eventi dal punto di vista della protagonista senza mai inquadrarla. Interessante anche lo spunto narrativo.

Tuttavia... i problemi non mancano mai e nel caso di Veronica non possiamo nemmeno chiudere un occhio.

1. L'aspettativa tradita

Le inquadrature iniziali sono un bellissimo espediente. Creano suspense e aspettativa nel lettore. Il prolungarsi di questa scelta, oltre i limiti di quanto lecito per una movimentazione del montaggio, rafforza però così tanto l'attesa nel lettore che, quando la protagonista si mostra in tutto il suo splendore, questi rimanga deluso... a quel punto la domanda non sarà più "cosa succede ora?" ma "perché mi hai nascosto la protagonista per tutto questo tempo?". Quando un lettore sente di dover chiedere qualcosa all'autore c'è qualcosa che non va. Significa che lo stato di chi legge diventa attivo e critico e che non crederà più così facilmente a quello che l'autore gli sta raccontando.

2. Inquadrature!

Veronica dimostra la sua ottima capacità tecnica e, al tempo stesso, una pessima inclinazione alla scelta delle inquadrature. Gli eventi accadono con una linea temporale corretta e una dinamica credibile. Il problema è che ogni evento è "fotografato" in modo da renderlo almeno parzialmente incomprensibile. Come un regista che filmasse una sequenza interpretata da un bravissimo attore inquadrando una

volta il soffitto, una volta l'orologio da polso del cameraman, un'altra volta ancora il cestino della carta dell'ufficio... Insomma, uno spunto interessante e uno sviluppo narrativo coerente possono sempre essere rovinati da inquadrature sbagliate.

さすが

3. Dimensioni delle tavole

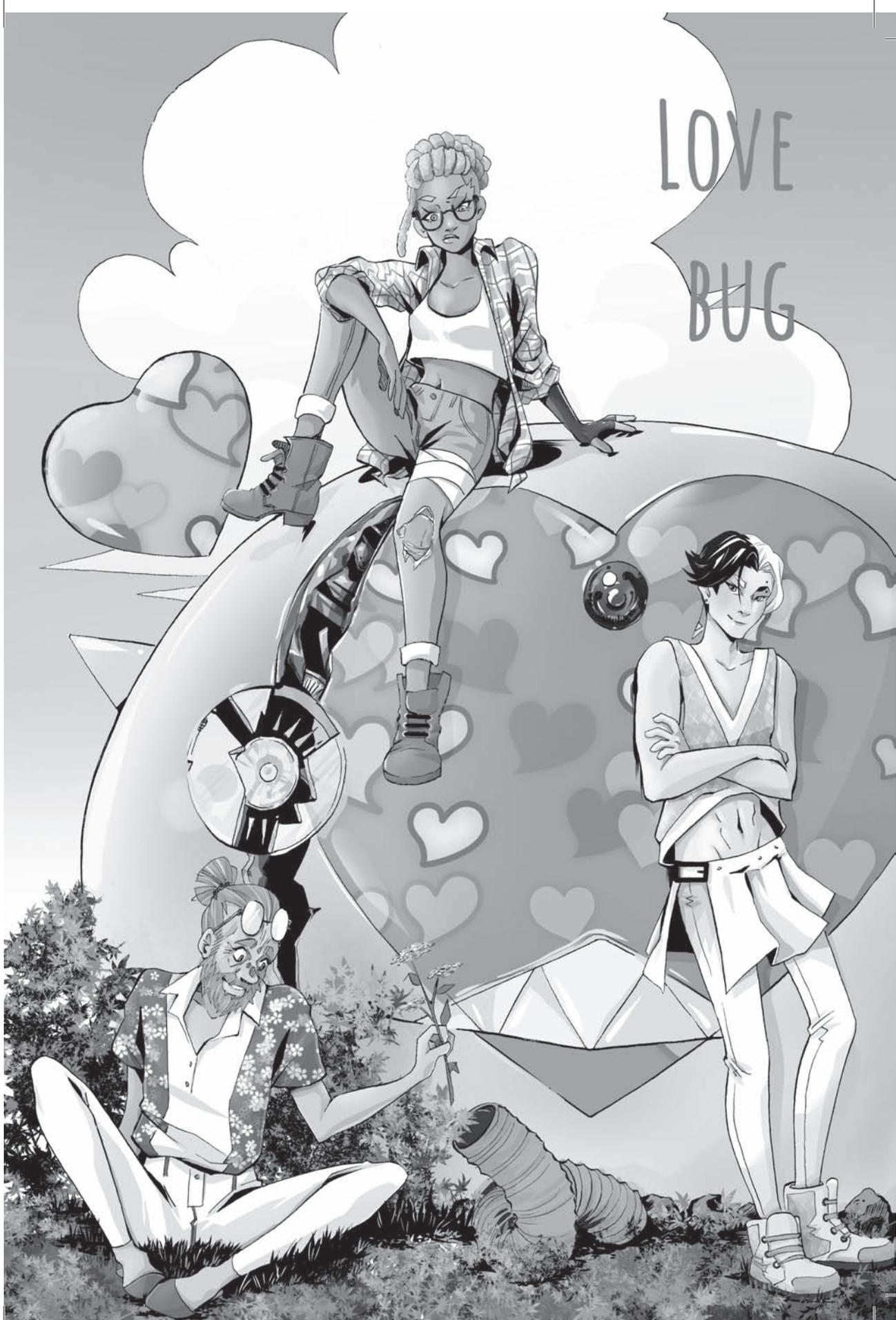
Anche in questo caso i file arrivati non hanno segni di taglio né, apparentemente, una abbondanza. Quest'ultimo aspetto è secondario dato che l'autrice ha deciso di limitare ogni pagina con un bordo e dei margini. Tuttavia il problema che ci siamo trovati ad affrontare in fase di stampa è stato decidere le dimensioni della cornice. Infatti alcuni file hanno dimensioni lineari diverse dal resto delle tavole! Non possiamo quindi fare altro che assumere che le cornici interne delle pagine siano tutte uguali. Avremo forse testi scritti in dimensioni leggermente diverse o cornici uniformemente troppo piccole o troppo grandi. La cosa può andare bene per un uso casalingo del fumetto ma non per l'applicazione editoriale. Inoltre, anche a causa di questo ridimensionamento forzato, le pagine rischiano di risultare più rigide di quello che era nelle intenzioni dell'autrice.



Veronica è già stata in Giappone con l'Accademia anni fa. In questo lasso di tempo il programma didattico a Tokyo è profondamente cambiato ed è diventato molto più impegnativo. A settembre avremo modo di costringerla a studiare nuovamente le inquadrature e l'impaginazione con il prof. Fukaya, uno dei maggiori esperti di impaginazione e inquadrature presenti nel campo editoriale, e ad iniziare un percorso maggiormente produttivo.

Crediamo che abbia tutte le competenze per diventare rapidamente una professionista e che debba quindi passare dalla partecipazione a concorsi amatoriali allo sviluppo di progetti editoriali.

LOVE BUG



**2081- IL BOOM DELL'EVOLUZIONE TECNOLOGICA
HA CAMBIATO RADICALMENTE LA QUALITÀ DELLA VITA.**

LA REALTÀ VIRTUALE È ORMAI PARTE INTEGRANTE DELLA QUOTIDIANITÀ;
CHIP SOTTOCUTANEI OBBLIGATORI SI INTERFACCIANO CON OCCHIALI
PER LA REALTÀ AUMENTATA, IN UN MONDO IN CUI NULLA È IMPOSSIBILE,
E TUTTO SEMBRA UN GIOCO.

CYBORG DOMESTICI, DI OGNI GENERE E FORMA, AIUTANO LA POPOLAZIONE
IN OGNI MANSIONE.

LE UNICHE MINACCE PER L'UOMO SONO ORMAI I VIRUS,
CHE SI MANIFESTANO FISICAMENTE E POSSONO CAUSARE
GRAVI DANNI AGENDO SUL CHIP DI PERCEZIONE DELLA REALTÀ.

DEBELLARE I VIRUS È LO SCOPO SIA DELLA NETPOL,
LA POLIZIA DEL WEB, CHE DI HACKER PRIVATI, IN COMPETIZIONE
PER NUMERO DI SUCCESSI, LE KILL.



Z A P P

ANGELINA PIA!
EHI, COME BUTTA?

FA NIENTE,
NON MI IMPORTA,
BUONE NOTIZIE!

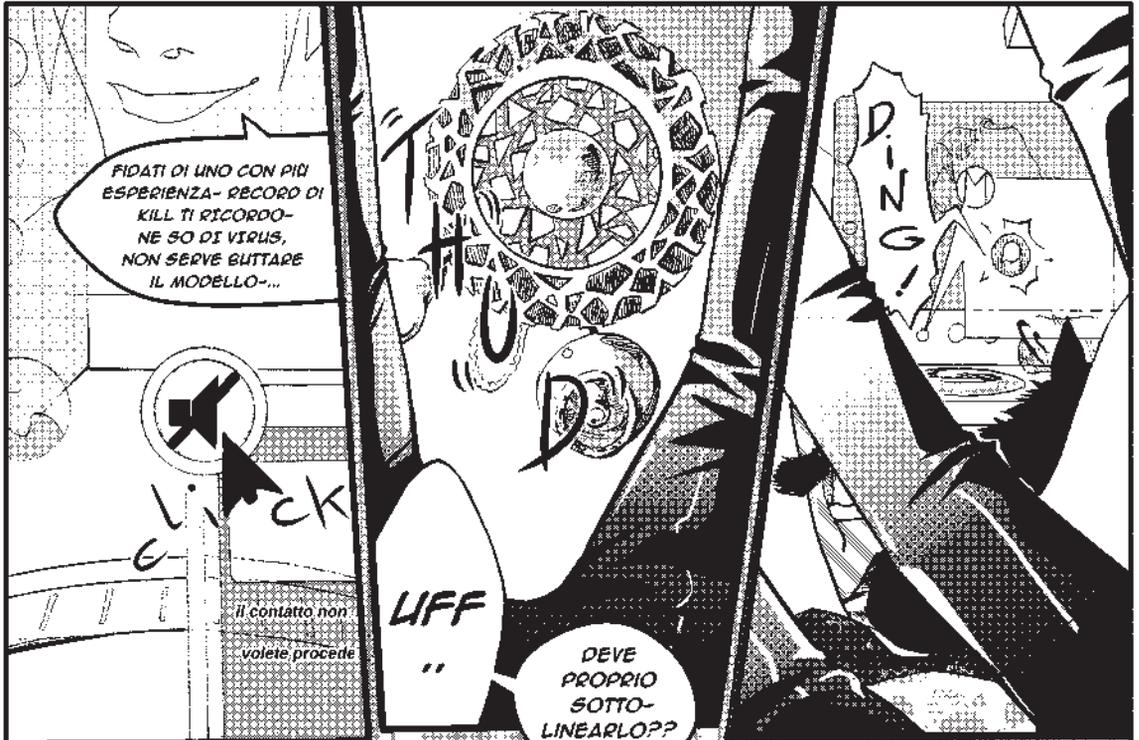
Agito

IL GENIO
D'AVANTI AI TUOI
OCCHI HA CAPITO
IL PROBLEMA
CON TUO NONNO!



SMETTILA
CON
QUESTO
DRAMMA
PER LA
ROTTAMA-
ZIONE..
È UN ROBOT
MICA
UNA
PERSONA..





FIDATI DI UNO CON PIU' ESPERIENZA- RICORDO DI KILL TI RICORDO- NE SO DI VIRUS, NON SERVE BUTTARE IL MODELLO-...

click

il contatto non volete procede

LUFF

DEVE PROPRIO SOTTO-LINEARLO??

DING!

TREDICESIMO DISTRETTO, NetPol, agente k-735, attività sospetta virus ilove

NetPol badge n. k-735, Angelina Kill Count: 1432 allerta virus ILoveYou zona es

07/08/2001 MITTENTE: MINISTERO

PING!

se mi asseondi col nonno ti racconto come è andata davvero con quel Trojan malware.. 9.31 vv

TU

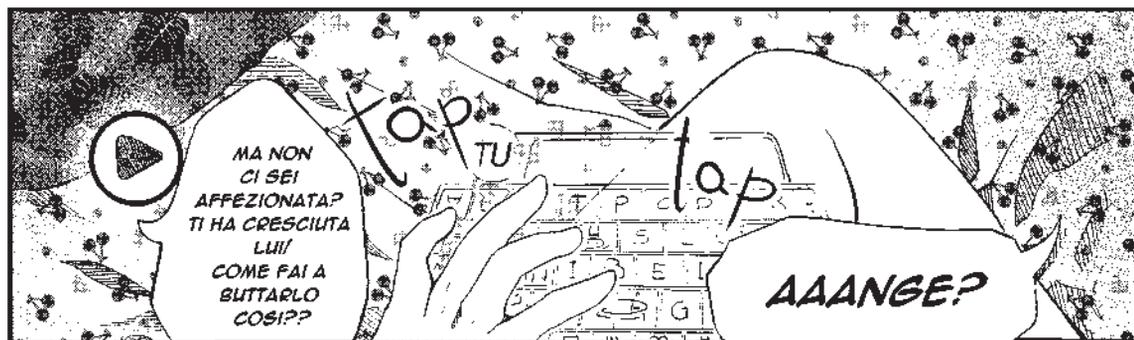
fortuna sfacciata?? che sopravvivi è un miracolo ogni volta... 9.31 vv

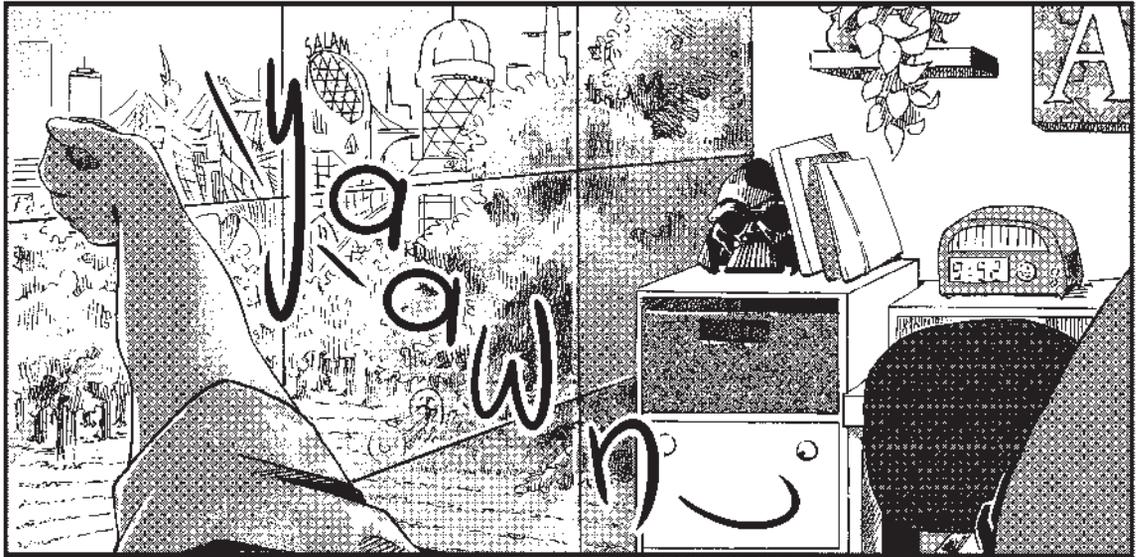


tap tap

lo so che in realtà sei curiosa.. 9.32 vv

ding







GRAB

CON IL BACK-UP DELLA MEMORIA CHE DIFFERENZA FA? SARÀ SOLO UN MODELLO NUOVO. L'UNO CHE FUNZIONA.

E TU COSA DICI?

MA È INUTILE RIMANDARE ...

CRUSH

SENTI? È ANDATO!

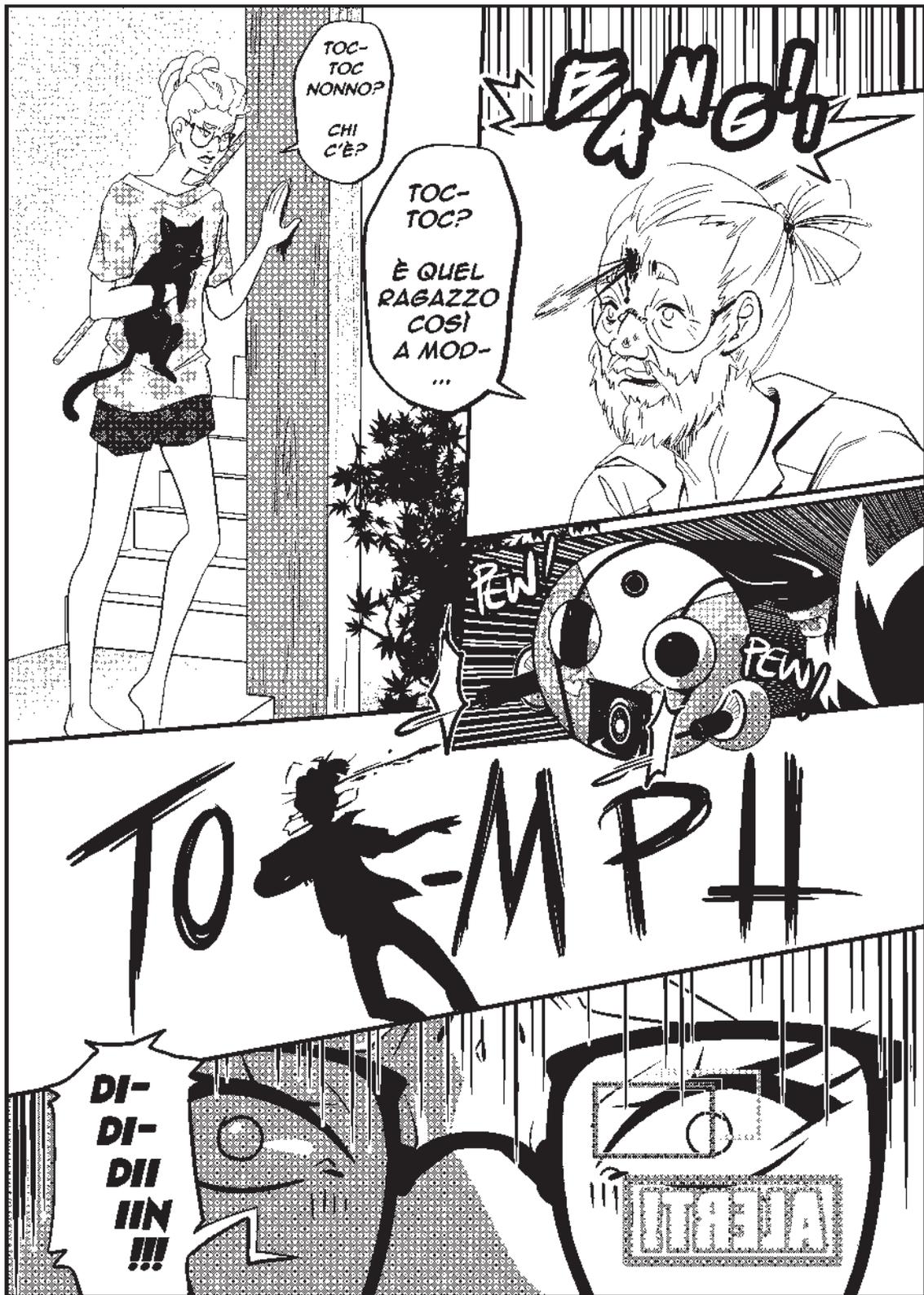
PAT

PAT

GRIP

SE L'INTERFACCIA VIRTUALE FUNZIONASSE POTREI PENSARCI..

NESSUN ANTIVIRUS LO PUÒ PROTEGGERE DA NEMICI CHE NON RILEVA NEMMENO..





NOZZO!!!

SWING

ZZZZ

CHE CAZZO
CI FA
UN VIRUS
LIVELLO 5
IN GIARDINO??



SEI
FUORI
DI TESTA A
PORTARE
UN I.L.Y-
MALWARE
QUI??
GUARDA
COS'HAI
FATTO!!
ADESSO È
DA BUTTARE!

MEOW

ZANG!

NOOO,
IL NONNO!!
MERDA NON
L'HO FATTO
APPOSTA!!

NIENTE DI
GRAVE,
SI AGGIUSTA
DAI!!

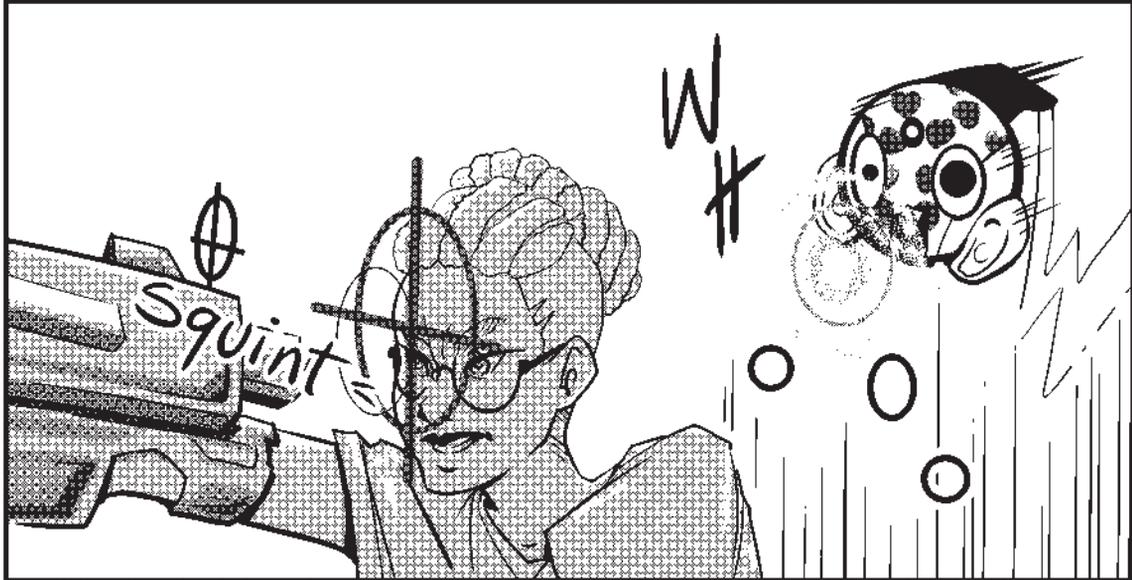
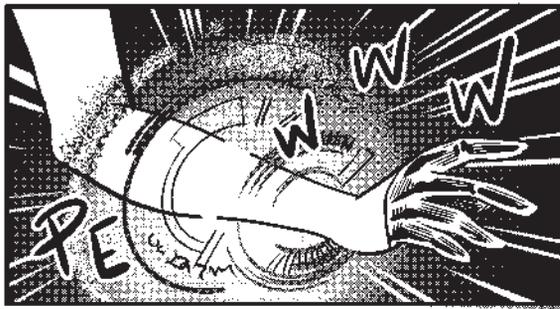
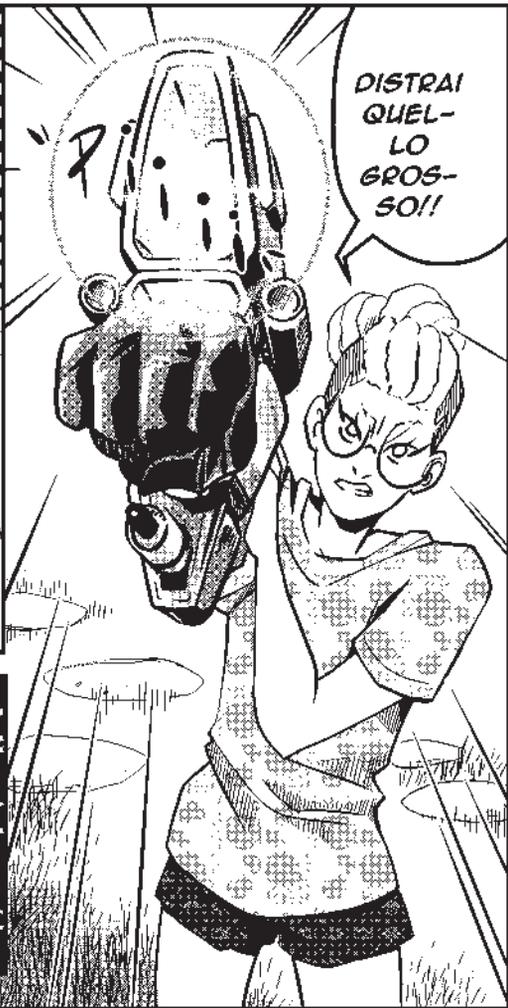


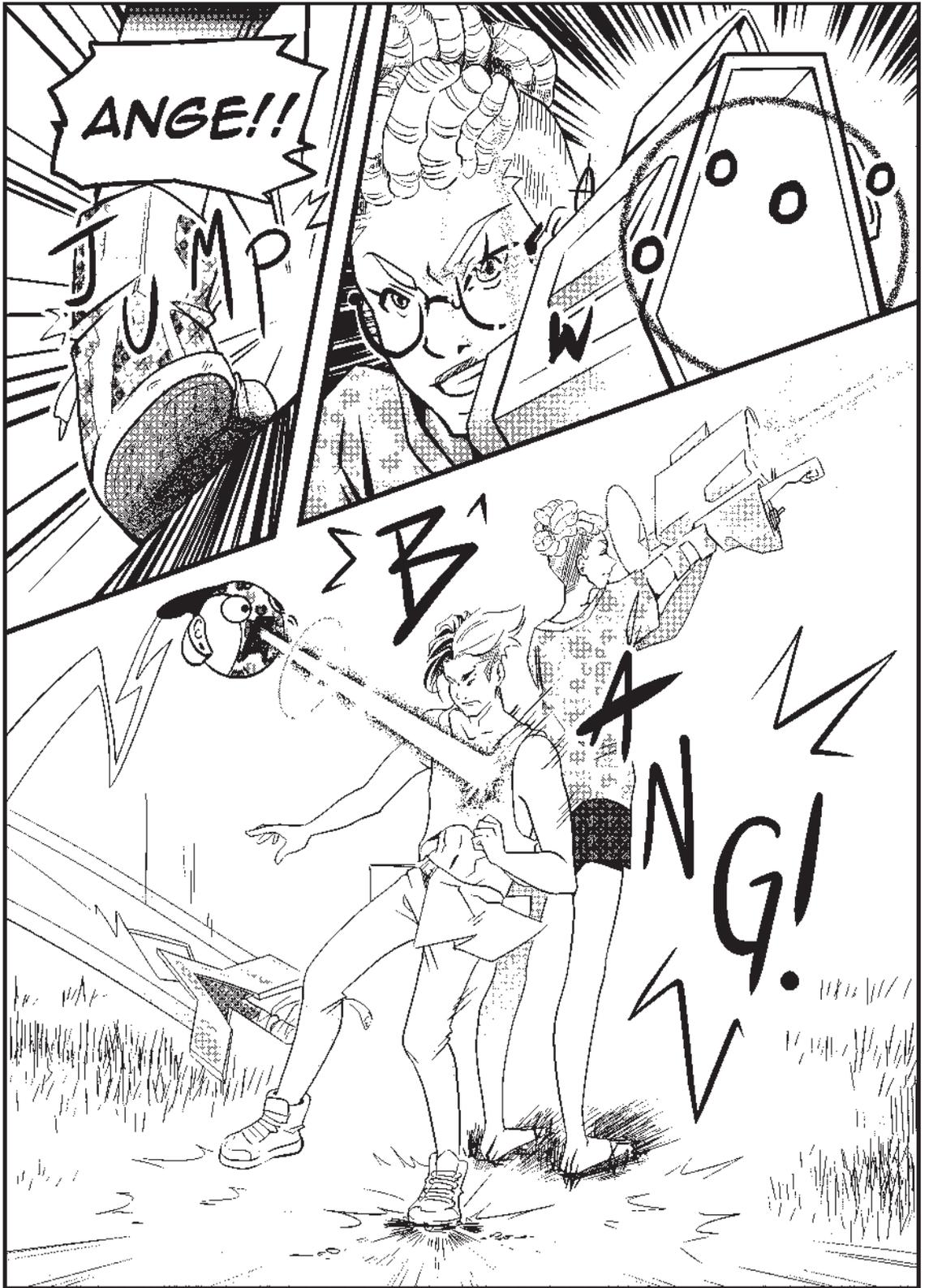
COMUNQUE
BELLA SKIN!

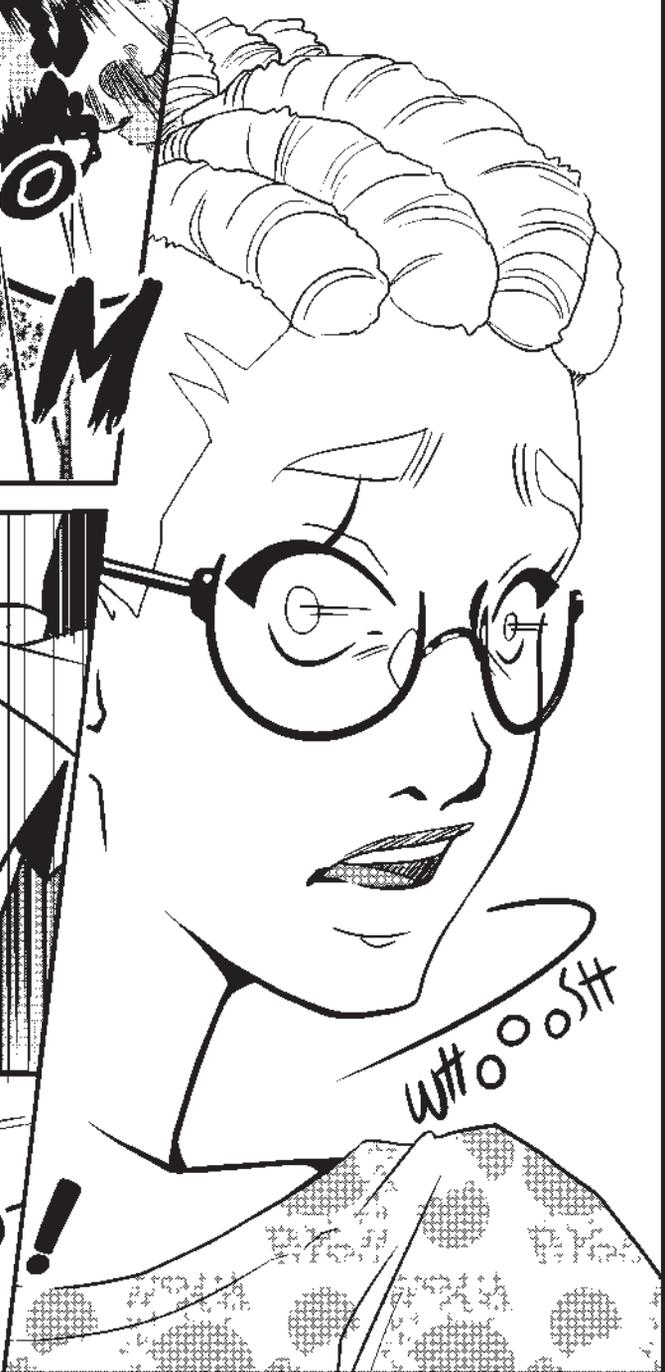
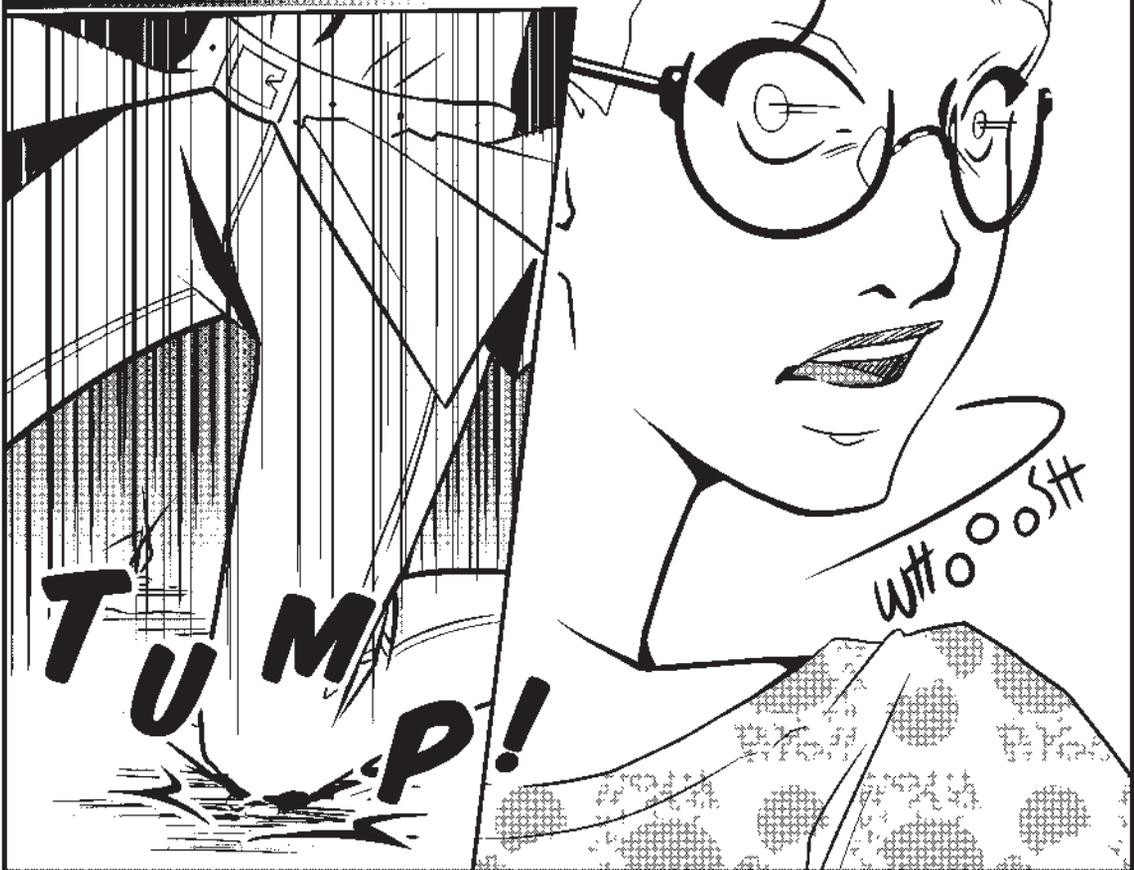
SAI CHE NON
POTREI
USARE
ARMI FUORI
SERVIZIO..
VOI HACKER
NON AVETE
RELIGIONE
...

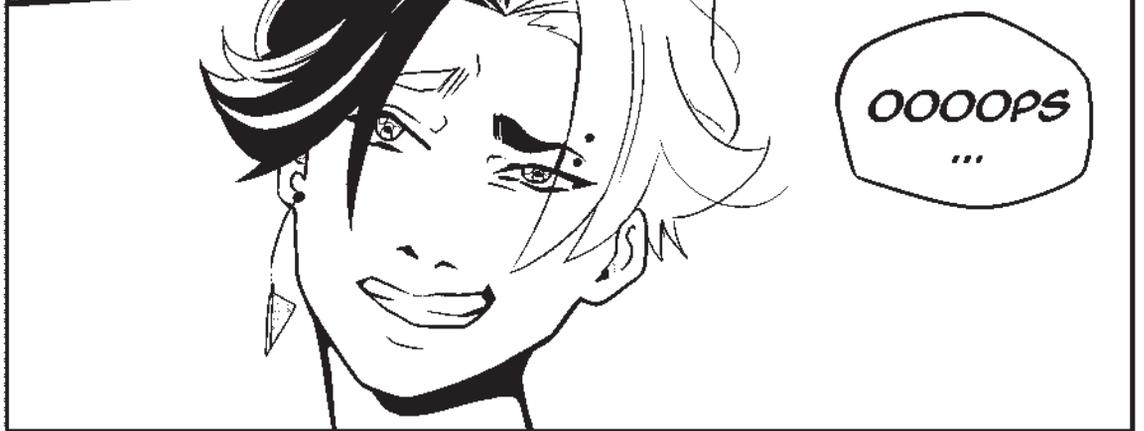
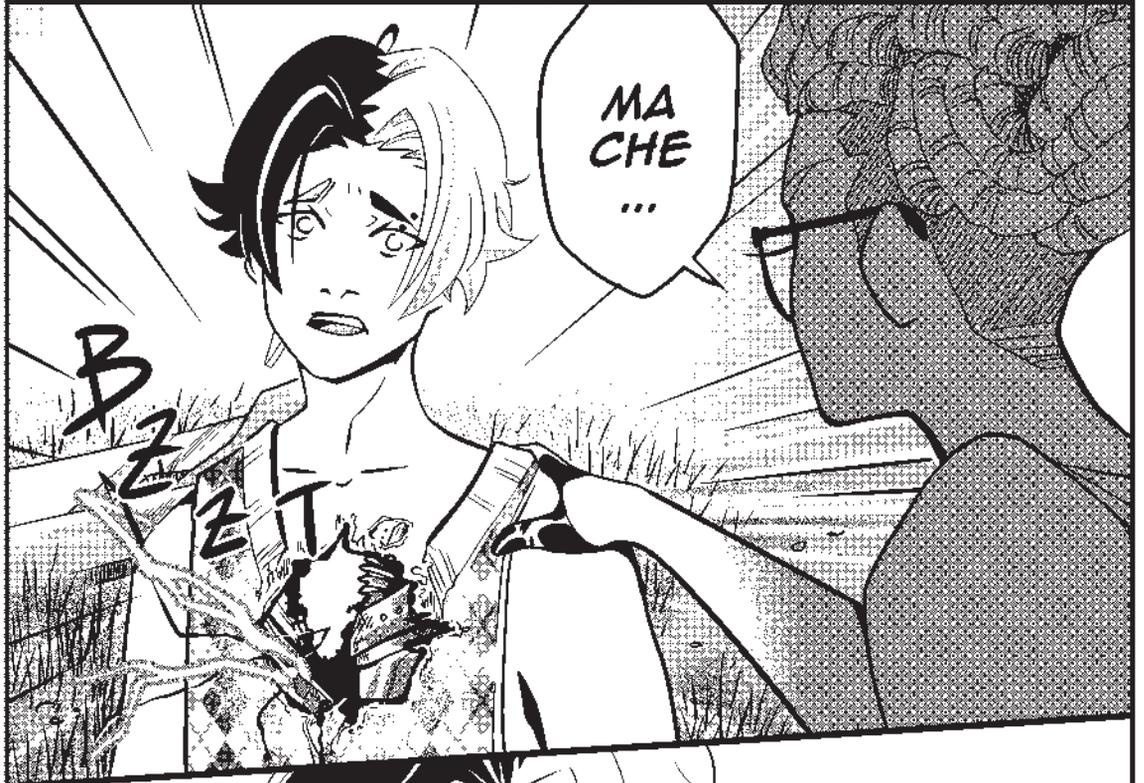
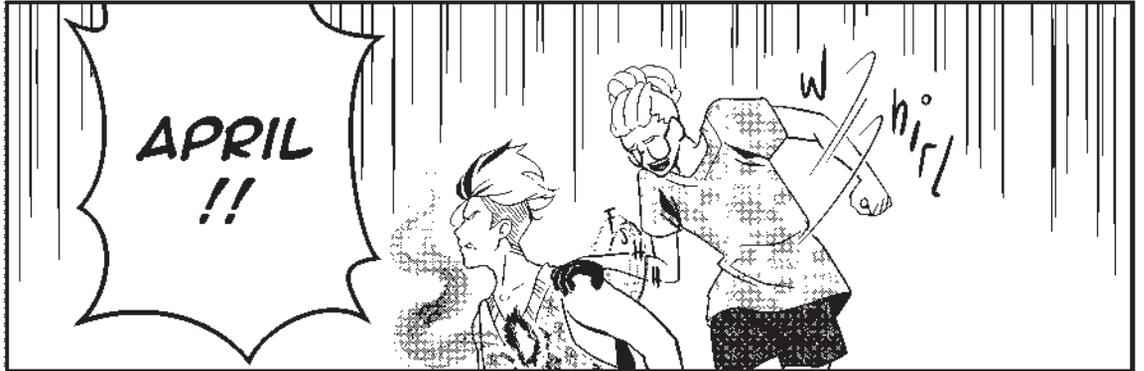


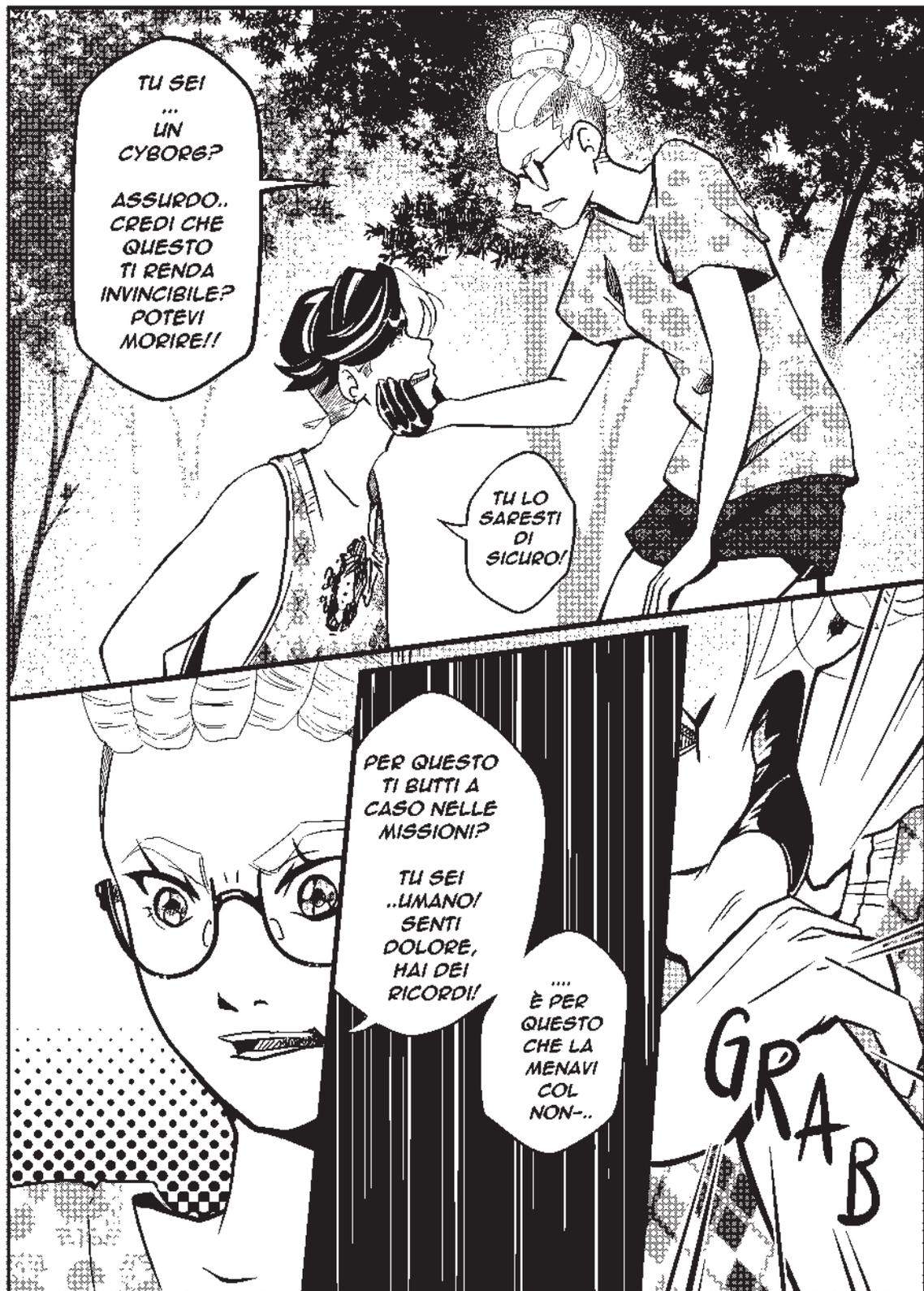
DISTRAI
QUEL-
LO
GROS-
SO!!











TU SEI
...
UN
CYBORG?

ASSURDO..
CREDI CHE
QUESTO
TI RENDA
INVINCIBILE?
POTEVI
MORIRE!!

TU LO
SARESTI
DI
SICURO!

PER QUESTO
TI BUTTI A
CASO NELLE
MISSIONI?

TU SEI
..UMANO!
SENTI
DOLORE,
HAI DEI
RICORDI!

....
È PER
QUESTO
CHE LA
MENAVI
COL
NON-..



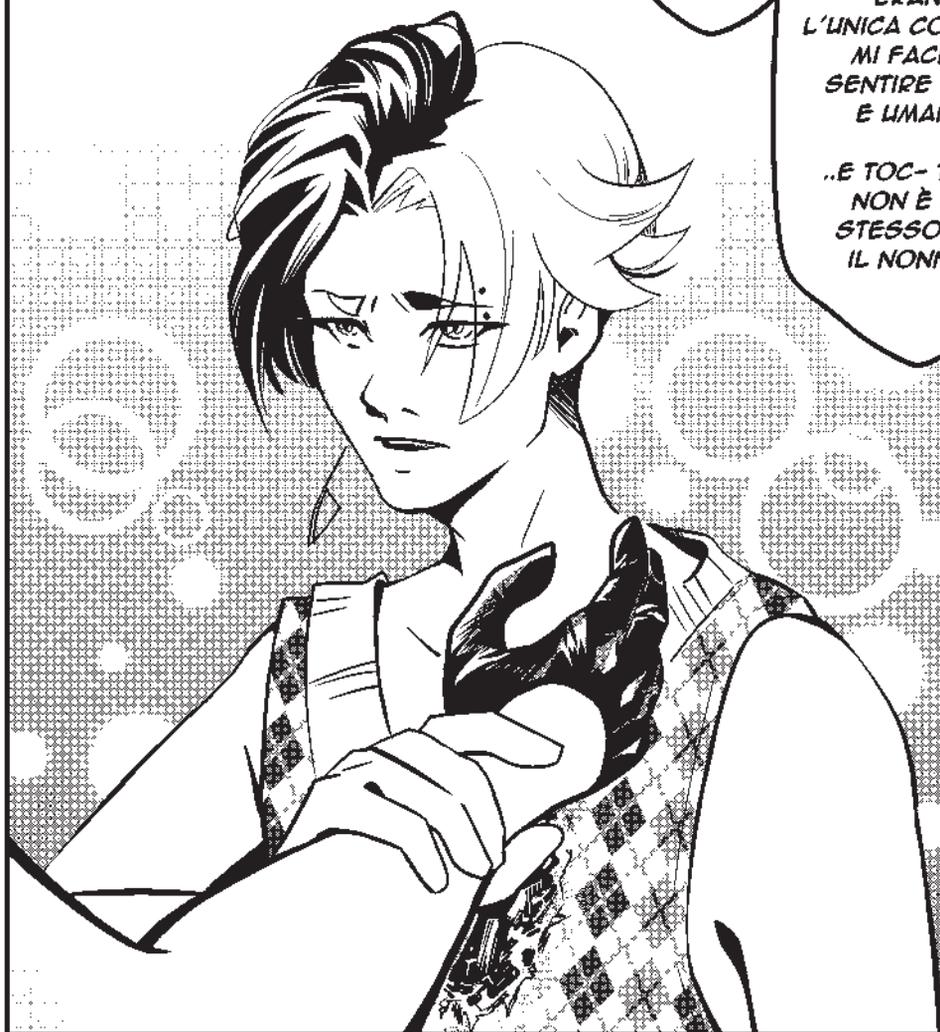
IO SONO
GIÀ
MORTO.

O ALMENO,
IL MIO
CORPO
LO È...

E QUANDO
SONO
TORNATO COL
BACKUP
COMPORTA-
MENTALE..

I MIEI RICORDI
ERANO
L'UNICA COSA CHE
MI FACEVA
SENTIRE VIVO,
E UMANO.

..E TOC-TOC?
NON È LO
STESSO PER
IL NONNO?



OH
...



LUNA STORIA
STRAPPA-
LACRIME..
NON ME LO
ASPETTAVO..

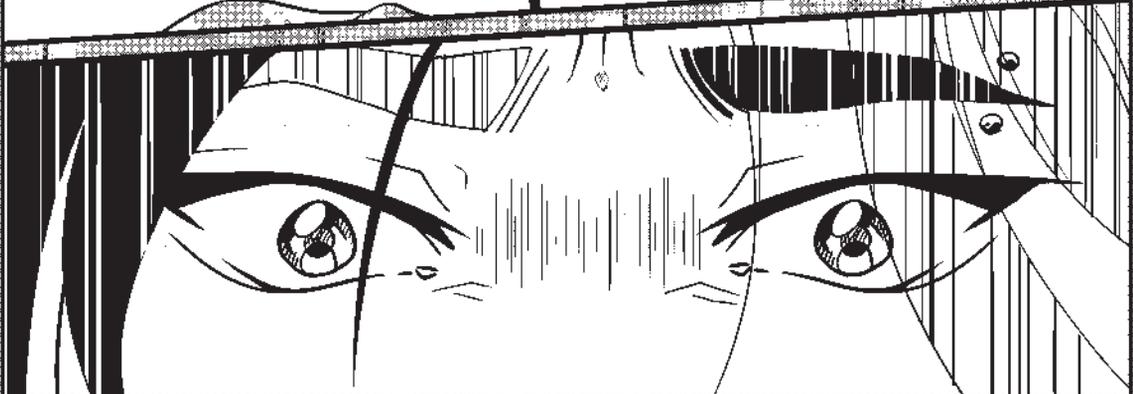
LIN PO'
MACABRA
ANCHE.. CHE
TI È
SUCCESSO?

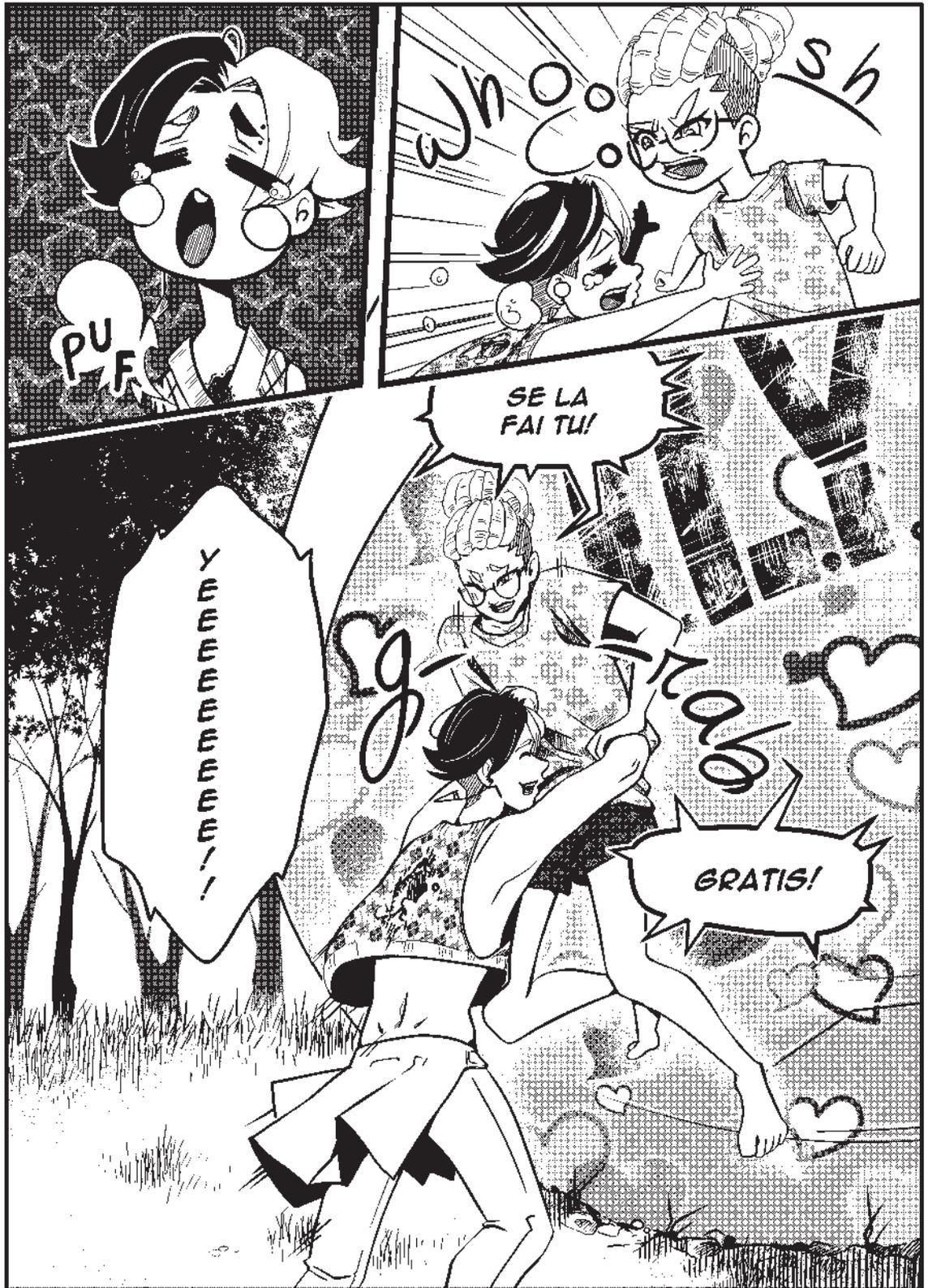
MA IMMAGINO DI
CAPIRE ADESSO...



EHI,
NON È CHE
PENSO TU SIA
USA E GETTA,
CAPITO?
E NEANCHE
IL NONNO...

.. ALLA FINE LUNA
RIPARAZIONE
IN PIÙ AL VECCHIO
NON MI
COSTA NULLA
...





Mangaka Contest

Ricapitolando

Ora che la pubblicazione è finita possiamo ricapitolare i partecipanti qualificati e i rispettivi premi:

Primo classificato

Veronica Zumerle

Premio: Viaggio studio in Giappone a settembre 2020 con l'Accademia Europea di Manga

Secondo classificato

Rebecca Consolaro Nicoletti

Premio: fornitura di penne e colori Pentel

Terzo classificato

Emanuele Facchini

Premio: corso introduttivo Manga Summer School di livello intermedio durante l'estate 2020.

Quarto classificato

Francesco Romano

Premio: 13 volumi della collana Tecnica Manga di Euromanga Edizioni

Cogliamo anche l'occasione per rispondere alle richieste di alcuni vincitori delle edizioni passate.

Chiunque vinca il primo premio non potrà partecipare nuovamente al concorso.

La finalità del concorso è aiutare chi studia manga ad impegnarsi per diventare professionista. Arrivare primi a questo concorso significa che si è arrivati al termine o quasi del proprio percorso di apprendimento. Si è quindi pronti per lavorare a un progetto editoriale e, di conseguenza, una reiterata partecipazione al concorso non avrebbe più significato.

Mangaka Contest

Appendice tecnica

Bianco Nero

Tradizionalmente il manga si stampa in bianco nero. Cosa significa? Significa che i file che vengono forniti alla tipografia sono monocromatici. Ovvero ogni pixel o è bianco o è nero. Nessuna sfumatura, nessun grigio. Questo permette alla tipografia di fare una sola lastra, quella nera, e di stampare migliaia o milioni di copie con un solo passaggio riducendo enormemente i costi di stampa.

Retini

Come si ottengono le sfumature? Qui entrano in gioco i retini. Sono fogli trasparenti adesivi puntinati. I puntini sono totalmente neri e seguono diversi pattern a seconda dell'intensità del grigio o della forma della sfumatura che si propongono di ottenere.

Esistono anche retini costituiti da puntini o linee bianche che a volte vengono usati per creare effetti di parziale trasparenza dell'immagine sottostante.

Il concetto del retino non cambia se si utilizzano strumenti digitali. Si tratta sempre di un pattern puntinato dove i puntini sono totalmente neri e più o meno densi e grandi a seconda dell'effetto.

La più famosa produttrice di retini del Giappone, la I-C Inc. continua a fabbricare i retini a partire da pellicole madre piuttosto che da file. Questo perché "i puntini, in digitale, non possono essere mai perfettamente rotondi".

Risoluzione

Una macchina da stampa tipografica utilizza lastre con una risoluzione di 1200 punti per pollice (ppp o dpi).

Una buona stampante digitale di solito stampa a 600 dpi.

Questo significa che un file in bianco nero a 1200 dpi costituisce la matrice perfetta per una lastra e quindi la nostra pagina stampata sarà esattamente come l'abbiamo progettata qualunque sia la macchina con cui verrà stampata.

Se sappiamo che la stampa avverrà con una stampante digitale a 600 dpi possiamo anche produrre file in bianco nero a quella risoluzione.

Scansione

Per chi lavora con inchiostro su carta il momento della scansione è critico. Una cattiva scansione può compromettere un buon lavoro. È importante innanzitutto comprendere la differenza tra tipografia

e copisteria. La prima ha strumenti concepiti per stampare alte tirature con un elevato livello di controllo di qualità, la seconda è un servizio di supporto all'attività di ufficio e ha macchine digitali di media qualità e prestazioni.

Una tipografia ha sempre uno scanner in grado di acquisire a 1200 dpi. In una copisteria o service digitale non avrebbe senso trovare un oggetto del genere.

Effetto Moiré

Cosa succede quando mandiamo un file scansionato o prodotto a risoluzione di 300 dpi a una tipografia che lo stamperà a 1200 dpi? Per creare la lastra il file viene ingrandito e i punti che mancano vengono "indovinati" dal programma di ridimensionamento e dal metodo utilizzato dal tipografo per fare il passaggio. Può capitare che il programma compensi le informazioni mancanti con un altro retino e che questo vada in conflitto con quello di partenza.

Una cosa analoga può capitare quando mandiamo in stampa un file a 1200 dpi su una macchina digitale che stampa a 400 dpi. Stiamo dando troppe informazioni e la macchina ne scarta alcune basandosi su un retino proprio. I due retini potrebbero essere disallineati e creare un effetto visivo fastidioso comunemente noto come Moiré.

Pagine al vivo

Una pagina si dice "al vivo" quando gli elementi stampati al suo interno arrivano almeno a uno dei bordi. In questo caso, su quel lato, non ci sono margini bianchi e il taglio porta via una parte dell'elemento grafico inserito.

Abbondanza

Quando si producono pagine al vivo è fondamentale prevedere che una parte degli elementi grafici che abbiamo inserito verranno tagliati. È quindi indispensabile disegnare o colorare oltre quello che consideriamo il bordo di taglio sapendo già che non lo vedremo in stampa. Quanta grafica "inutile" dobbiamo inserire? Dipende dal tipografo e da quanta "abbondanza" richiede per fare il taglio. Di solito si va da 3 a 5 mm.

Segni di taglio

Oltre all'abbondanza è bene inserire sul file dei segni che indichino al tipografo dove tagliare. Semplifica il suo lavoro e ci garantisce che la tavola stampata non risulti spostata rispetto a quanto avevamo immaginato.