

KAPPA MAGAZINE

Presenta:

IL TERZO NONKORSO

(NON-CONCORSO DI KAPPA)

PER LE SEGUENTI CATEGORIE:

ILLUSTRAZIONE

FUMETTO

RACCONTO

COSPLAY

NONKORSO 3 – WHAT IF

Terzo **NonKorso**, visto il successo del primo e (soprattutto) del secondo! La volta scorsa abbiamo aggiunto la **Sezione Fumetto** alla preesistente **Sezione Illustrazione**, ma questa volta abbiamo davvero voluto strafare, e ne abbiamo integrate altre due: **la Sezione Racconto** e **la Sezione Cosplay**. **Sappiate solo che, vincendo il NonKorso, non solo otterrete gloria, onori e la pubblicazione del vostro elaborato, ma anche la possibilità di iniziare a lavorare professionalmente nel mondo dell'editoria!** Alcuni dei vincitori dei **NonKorsi** precedenti hanno già iniziato a collaborare attivamente con noi! Per ora, sotto con il *non... regolamento!* **Kappa boys**

TEMA DELL'ELABORATO

Il tema del **NonKorso 3** è **What if**, ovvero "...e se...?". Ecco cosa dovrete fare. Prendendo ispirazione, a vostra scelta, da uno qualsiasi dei serial attualmente pubblicati su **Kappa Magazine** (ovvero: **Oh, mia Dea!**, **Kudanshi**, **Exaxxion**, **Narutaru**, **Potëmkin**, **Mokke**, **Moon Lost**, **Otaku Club**, **Michael** o una qualsiasi delle **Kappa Sorprese** pubblicate negli ultimi dodici mesi), dovrete realizzarne... *la vostra versione*. Ecco il perché del titolo del **NonKorso**, dunque: e se quei manga li aveste realizzati voi? Come li avreste disegnati? Cosa avrebbero fatto di diverso i personaggi? Come si sarebbe evoluta la storia? Quale spunto avreste preso maggiormente in considerazione? Cosa avreste eliminato? Cosa sarebbe successo, contemporaneamente, nello stesso mondo, ma da un'altra parte? Quale sarebbe stato il punto di vista di altri personaggi, esistenti o completamente nuovi? Come avreste realizzato la copertina del fumetto? Come sarebbero i personaggi, nella realtà? Insomma, *decidete voi!*

STILE

E' possibile usare qualsiasi stile, l'importante è che sia *personale*. Gli elaborati saranno valutato per il loro valore intrinseco, non per la somiglianza o meno con uno stile di derivazione nipponica o con l'autore originale.

SEZIONE ILLUSTRAZIONE

La tecnica da usare è a scelta dell'illustratore, senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **a colori**. Il formato di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo: parte di quello che sta ai margini verrà tagliato via, per cui fate le vostre considerazioni. **Per chi usa il PC:** per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma in questo caso le illustrazioni a colori dovranno essere *realizzate* (e quindi non solo registrate) in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

SEZIONE FUMETTO

La tecnica da usare è a scelta del fumettista, senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **in bianco e nero**.

Il formato della pagina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di costruire una 'gabbia' interna, per impedire che le vostre vignette e ciò che contengono vadano a finire fuori dal bordo della pagina. I manga di **Kappa Magazine** conservano un margine di circa 1 cm sul lato esterno della pagina, e di 1,5 cm su tutti gli altri (sopra, sotto, interno). Questo, ovviamente, pensando al formato finale della rivista. Più realizzate in grande la tavola, più dovrete aumentare il margine in proporzione. Se aveste poi necessità di realizzare vignette 'al vivo' (ovvero che escono dalla pagina, come capita spesso nei manga) ricordatevi di abbondare di almeno 1 cm sull'esterno (anche qui in proporzione al vostro lavoro), senza però far finire in quella zona elementi importanti, come personaggi principali o addirittura balloon con il testo (che dovrà invece rimanere idealmente all'interno della 'gabbia'. Il fumetto da voi realizzato dovrà essere di quattro (4) pagine, non una di più, non una di meno.

Realizzate i balloon in base alla quantità di testo che intendete inserire al loro interno, onde evitare che siano di dimensioni eccessive o troppo ridotte. Per farlo, potete scrivere i testi a matita prima di realizzare il balloon, e in seguito cancellarli. I testi e i dialoghi dovranno essere trascritti a parte, in un documento Word, con le indicazioni necessarie per inserirli nei relativi balloon. Perciò i balloon dovranno essere numerati nello stesso modo. Provvederemo noi a inserire il testo nel balloon, in caso di pubblicazione. Esempio:

- TAVOLA 3

1) Allora, vuoi parlare o no?!

2) Vi ho detto che non so niente! Lasciatemi!

3) Parlerai... Oh, se parlerai... Portatelo via!

Per chi usa il PC: per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma le tavole a fumetti in bianco e nero dovranno essere registrate in metodo bitmap alla risoluzione di 600 dpi (per gli elaborati al tratto), o in scala di grigio alla risoluzione di 300 dpi (per gli elaborati a mezza tinta); gli elaborati vanno comunque registrati in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

SEZIONE RACCONTO

Lo stile da usare è a scelta dello scrittore, senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **in formato Word**. Il racconto non dovrà superare per alcuna ragione le due cartelle di testo (3600 caratteri, spazi e a capo inclusi). Si richiede ovviamente che il testo sia scritto in italiano corretto, fluente e chiaro. **Solo per la sezione racconto:** è possibile, se lo si desidera, realizzare la 'novellizzazione' di alcune pagine dei fumetti originali, ovvero riprenderle esattamente come sono, trasformandole da racconto per immagini a racconto scritto.

SEZIONE COSPLAY

La tecnica fotografica da usare è a scelta del fotografo (o del cosplayer stesso), senza alcun limite, e può essere tanto **a colori** quanto **in bianco e nero**. I cosplayer possono essere sia maschili, sia femminili, possono apparire singolarmente o in gruppo, senza alcuna limitazione. E' possibile anche usare il cosplay per realizzare un racconto a fumetti (fotostoria): in questo caso, applicare contemporaneamente le regole delle sezioni *cosplay* e *fumetto*. La fotostoria, però, potrà essere pubblicata solo **in bianco e nero**.

Il formato di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo: parte di quello che sta ai margini verrà tagliato via, per cui fate le vostre considerazioni. **Per chi usa il digitale o il fotoritocco:** per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma in questo caso le illustrazioni a colori dovranno essere registrate in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

INVIO DELL'ELABORATO

Non saremo in grado di restituire le opere originali, per cui la selezione sarà effettuata unicamente su *copie* del lavoro. Vi invitiamo quindi a *non* spedire l'elaborato originale, ma solo una buona copia che rispetti fedelmente l'originale, o una versione registrata su CD al seguente indirizzo:

Kappa: Noncorso 3 – What if, via San Felice 13, 40122 Bologna

inviando in allegato la scheda riprodotta a piè di pagina, fotocopiata e compilata, per permetterci di contattarvi velocemente nel caso la vostra opera fosse quella selezionata.

Non si accettano elaborati via e-mail, fatta eccezione per la Sezione Racconto.

TERMINE DEL NONKORSO

Potete inviare le fotocopie o i CD contenenti gli elaborati (o le e-mail, nel caso della Sezione Racconto) fino al 30 novembre 2004, dopo di che i Kappa boys (Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi) si riuniranno in redazione e sceglieranno i vincitori, a loro insindacabile giudizio.

Chi necessitasse di ulteriori informazioni, potrà inviare una e-mail all'indirizzo info@kappaedizioni.it segnalando nell'oggetto "NONKORSO KAPPA 3".

Siete ancora lì? E cosa aspettate? Forza, al lavoro!

Kappa boys

#####

SCHEDA

Nome _____

Cognome _____

Età _____

Città _____ Prov. (____)

Per un rapido contatto in caso di nomination, riportare *almeno uno* (meglio se entrambi) dei due recapiti qui di seguito:

e-mail _____

(tel.) _____

Partecipo nella Sezione (fare una crocetta):

Illustrazione ()

Fumetto ()

Racconto ()

Cosplay ()

Il manga di **Kappa Magazine** a cui si ispira il mio lavoro è

(_____)

Nel caso in cui il mio elaborato sia giudicato interessante, do il permesso di pubblicarlo su **Kappa Magazine** secondo le modalità ritenute opportune dalla redazione.

I manga di **Kappa Magazine** sono © dei rispettivi autori giapponesi e di Kodansha (vedi note di copyright in seconda di copertina), e quindi in nessun modo gli elaborati per il **NonKorso 3 – What if** potranno essere utilizzati o riprodotti al di fuori di questo contesto.

In fede (firma) _____

#####