

KAPPA MAGAZINE

Presenta:

IL SESTO NONKORSO (NON-CONCORSO DI KAPPA MAGAZINE) PER LE SEGUENTI CATEGORIE:

FUMETTO

ILLUSTRAZIONE

NONKORSO 6 – PROJECT REMAKE

I **NonKorsi** di **Kappa Magazine**, come avrete notato, hanno la prerogativa di evolversi. Ogni edizione ha saggiato il terreno per costruire qualcosa di più in quella successiva o per trovare nuove 'categorie', e questa volta i vostri Kappa boys non vogliono essere da meno. Che ne direste di vincere il prossimo **NonKorso** e **ricevere un compenso** per la pubblicazione? Bravi, avete letto bene: il vincitore della "Sezione Fumetto" non solo sarà pubblicato, ma otterrà pure una retribuzione, come un fumettista di professione. Oh, sia chiaro, si tratta di un compenso simbolico, con cui sicuramente non riuscirete a comprarvi la Ferrari Testarossa che avete sempre sognato... ma è pur sempre meglio di una martellata su un alluce, no? Dunque, vi va l'idea? Bene, allora ecco in cosa consiste il tema del **NonKorso 6 - Project Remake**. Procuratevi una copia di **Mangazine 100**, uscito nel 2001 (la vostra fumetteria di fiducia vi aiuterà senz'altro a recuperarla), e datele un'occhiata: al suo interno troverete tre storie a fumetti intitolate **Helix Robot Goldrant**, **Tetsu Kamen** e **Otakuman**, rispettivamente ispirate (come avrete dedotto dai titoli) a *Ufo Robot Goldrake*, *Tekkaman* e *Yattaman*. Non si tratta di parodie, ma di saggi meta-fumettistici in cui gli autori si sono sbizzarriti in una serie di considerazioni in merito ai celebri personaggi degli anime citati: per esempio, perché in *Goldrake* l'Impero di Vega attaccava sempre e solo con pochi ufo-robot ogni volta, invece di invadere in massa la Terra? E cosa succedeva dopo l'ultima puntata di *Tekkaman*, in cui la storia non arrivava a conclusione? Ma, ancora, il 'trio' di cattivi delle Time Bokan si è mai reso conto di aver partecipato a ben otto serie animate diverse, e di essere sempre battuto dall'eroe di turno? Ebbene, il vostro compito sarà quello di realizzare un *remake* di quelle storie, seguendo le regole descritte qui di seguito.

SEZIONE FUMETTO

- 1) Scegliete il fumetto che più vi stimola fra i tre proposti.
- 2) Selezionate quattro tavole (consecutive o a caso: a vostra discrezione) del singolo fumetto prescelto.
- 3) Utilizzate il fumetto che avete scelto come se si trattasse di una vera e propria sceneggiatura. Realizzatene **la vostra versione** mantenendo inalterate le caratteristiche base dei personaggi originali (abiti e acconciature, nel caso di personaggi umani; costumi e/o morfologia nel caso di alieni, robot, mostri, mezzi), ma ridisegnate le tavole **con il vostro stile**. Potete anche impaginare le vignette secondo il vostro personale gusto, effettuare variazioni nelle inquadrature, optare per differenti soluzioni di regia visiva, ma **mantenendo inalterate** la sequenza, la quantità di balloon, lo scambio di battute fra i personaggi e le onomatopée. Ripetiamo: in definitiva, dovrete operare come se il fumetto originale fosse il testo che vi ha fornito uno sceneggiatore.
- 4) Per questa sezione l'opera deve essere **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'). Realizzate i balloon in base alla quantità di testo che appaiono nel fumetto originale di **Mangazine 100**, onde evitare che siano di dimensioni eccessive o troppo ridotte. Lasciate i balloon vuoti: provvederemo noi a inserire il testo, in caso di pubblicazione.

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).

4) Inviatemi le **quattro (4) tavole** del vostro 'remake'.

5) Se il vostro elaborato fosse quello prescelto dalla redazione, vi sarà commissionata la realizzazione **dell'intero episodio**.

6) La redazione di **Kappa Magazine** comunicherà al prescelto eventuali correzioni e concorderà la data di consegna del fumetto.

7) A pubblicazione avvenuta, l'autore prescelto **riceverà un compenso simbolico di 200 euro**.

SEZIONE ILLUSTRAZIONE

1) Scegliete il fumetto che più vi stimola fra i tre proposti.

2) Mantenendo inalterate le caratteristiche base dei personaggi originali (abiti e acconciature, nel caso di personaggi umani; costumi e/o morfologia nel caso di alieni, robot, mostri, mezzi), realizzate **con il vostro stile** un'illustrazione che possa fungere idealmente da 'copertina' per il fumetto prescelto.

3) Per questa sezione l'opera deve essere **a colori**, poiché l'elaborato vincitore sarà pubblicato sulla copertina di **Kappa Magazine**.

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. Ricordate, dunque: parte di quello che sta ai margini *verrà tagliato via*, per cui fate fin da subito 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).

4) Inviatemi il vostro elaborato.

5) Se il vostro elaborato fosse quello prescelto dalla redazione, sarà pubblicato sulla copertina 'lato occidentale' di **Kappa Magazine**.

N.B.: per la "Sezione Illustrazione" **non** è previsto il pagamento di un compenso.

F.A.Q.

E' possibile inviare quanti elaborati si desidera.

E' possibile partecipare a più di una sezione.

E' possibile partecipare con uno, due o tutti e tre i fumetti proposti.

E' possibile inviare più lavori in un'unica busta: l'importante è che ogni elaborato sia corredato della relativa scheda compilata.

E' possibile realizzare un elaborato a più mani: l'importante è che venga allegata una scheda compilata per ogni co-autore.

INVIO DELL'ELABORATO

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

Kappa: NonKorso 6 – Project Remake – Sezione: ... (*), Soggetto: ... (),** via San Felice 13, 40122 Bologna

E' necessario allegare la scheda qui riprodotta (dopo averla fotocopiata e compilata) per permetterci di contattarvi velocemente nel caso in cui la vostra opera fosse quella selezionata.

Non si accettano elaborati via e-mail.

Per chi invia il materiale su CD: oltre al disco, allegare una stampata degli elaborati per permettere una consultazione facilitata alla giuria.

(*) Al posto dei puntini, indicare sulla busta a chiare lettere e in stampatello la sezione a cui partecipa l'elaborato, e cioè "FUMETTO" o "ILLUSTRAZIONE".

()** Al posto dei puntini, indicare sulla busta a chiare lettere e in stampatello il titolo del fumetto di MANGAZINE 100 su cui è basato l'elaborato, e cioè "GOLDRANT", "TETSU KAMEN" o "OTAKUMAN".

TERMINE DEL NONKORSO

Potete inviare le fotocopie o i CD contenenti gli elaborati fino al 31 ottobre 2006 – farà fede il timbro postale –, 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.

Per ottenere ulteriori informazioni e chiarimenti, potete inviare una e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it** segnalando nell'oggetto "NONKORSO KAPPA 6 – PROJECT REMAKE".

#####

SCHEDA DI PARTECIPAZIONE

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 (segnare con una crocetta):

Illustrazione ()

Fumetto ()

Il mio elaborato è basato su (segnare con una crocetta):

Helix Robot Goldrant ()

Tetsu Kamen ()

Otakuman ()

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

In fede (firma) _____