

REGOLAMENTO CHALLENGE PER LA 24 ORE DI FUMETTO

La Biblioteca di Varese e la Cooperativa Totem, nell'ambito del progetto BIBLIO HUB finanziato dal Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale indice e organizza la **challenge di fumetto** che si terrà da venerdì 23 maggio 2025 (ritrovo alle 20:30, avvio ore 21:30) a sabato 24 maggio 2025 (consegna dei lavori massimo ore 12:00 - premiazione nel pomeriggio) a Varese presso la Biblioteca Civica di Via Sacco 9.

Possono partecipare persone dai 18 ai 35 anni e la registrazione deve esser effettuata esclusivamente al seguente link eventbrite <https://www.eventbrite.it/e/923623672267?aff=oddtcreator>

I partecipanti si impegnano a rispettare il seguente regolamento:

Regolamento della Maratona del Fumetto

Obiettivo

Creare un fumetto completo di minimo 1 pagina A3 "dalla sera alla mattina", partendo da zero. L'obiettivo è stimolare la creatività, superare i blocchi artistici, ma soprattutto divertirsi.

Regole

1. Tempo a disposizione:

Dalle 21:30 di venerdì 23 maggio alle 12:00 di sabato 24 maggio per completare il fumetto.

2. Luoghi

I disegnatori non potranno realizzare il fumetto all'esterno della Biblioteca di Varese. Se partecipante esce in cortile per una pausa deve lasciare tutto il materiale all'interno della stanza della performance.

3. Contenuto

- 3.1 Non è consentito preparare schizzi, sceneggiature o idee in anticipo. Tutto deve essere creato durante il tempo a disposizione;
- 3.2 Gli elementi estratti in maniera casuale dovranno essere inseriti armoniosamente nel racconto, pena l'esclusione dalla competizione
- 3.3 Gli elementi che verranno estratti e che dovranno necessariamente fare parte del fumetto sono:
 - CHI: un personaggio che dovrà fare parte della performance
 - DOVE: il luogo dove deve essere collocata la storia
 - CON CHE COSA: un oggetto che dovrà fare parte del racconto

- ELEMENTI EXTRA decisi dall'organizzazione e comunicati in sede di avvio della maratona.

4. Formato

Le pagine saranno di formato A3. È possibile usare qualsiasi strumento: matita, penna, acquerelli, ecc.

5. Storia e Disegni

La storia deve essere creata durante la maratona e dovrà contenere gli elementi estratti in avvio. Non è consentito usare personaggi e universi narrativi già esistenti e pubblicati. Non ci sono limiti di genere o stile: si potrà creare un fumetto comico, drammatico, surreale, sperimentale, ecc.

Non è necessario disegnare in modo realistico o perfetto, importante è che il fumetto sia leggibile e abbia una logica narrativa.

6. Pause

Le pause sono consentite, ma il timer continua a scorrere. È possibile dormire, mangiare o riposare.

7. Nessun aiuto esterno

Non è consentito ricevere aiuto da altre persone per la creazione della storia o dei disegni, ma saranno presenti durante la maratona dei tutor professionisti con cui dialogare e chiedere

consiglio. Si possono usare riferimenti visivi o fare ricerche, ma senza esagerare: l'obiettivo è creare in modo spontaneo.

8. Consegna

Entro le ore 12:00 di sabato 24 maggio dovrà essere consegnato il fumetto completo. Se non è ultimato si può comunque condividere ciò che è stato creato, ma non sarà considerato "completato".

9. Premiazione

Una giuria composta da professionisti giudicherà insindacabilmente il miglior lavoro realizzato, che verrà premiato con un buono di 400 € spendibile nelle strutture convenzionate. Potranno essere assegnati altri premi tecnici dalla giuria.

10. iscrizione

L'iscrizione dovrà essere effettuata solo a questo link eventbrite entro il 30 aprile:

<https://www.eventbrite.it/e/923623672267?aff=oddtcreator>

In contemporanea chiediamo di inviarci a bibliohub@comune.varese.it una breve biografia (massimo una pagina) e minimo 3 disegni (o portfolio online).

Una giuria di progetto selezionerà le domande e valuterà la possibilità di partecipare alla competizione. Verrà comunicata

entro venerdì 9 maggio 2025 l'avvenuta iscrizione e l'accettazione della domanda.

11. Materiali

L'organizzazione mette a disposizione:

- fogli di diverse dimensioni, matite, pennarelli, righelli e squadre;
- tavoli su cui lavorare, spazi dove riposarsi, cibo e bevande per il tempo della performance;
- eventuali acquerelli e pennelli, trattandosi di materiale tecnico personale, non saranno messi a disposizione.