

PROGRAMMA CORSO JUNIOR - Kids

FUMETTO

Il corso introduce i bambini all'arte sequenziale, di stampo occidentale o manga, attraverso tutte le fasi di realizzazione di una tavola a fumetti: dalla creazione di personaggi alle bozze, passando per la costruzione di sequenze d'azione e dialogo. I ragazzi impareranno rudimenti di prospettiva, narrazione visiva, proporzione, colorazione e tratto.

LEZIONI

- Disegno di volti ed espressioni
- Disegno di figure intere, studio delle proporzioni
- Disegno di figure in movimento
- Disegno di paesaggi, con nozioni prospettiche e cinematografiche.
- Elaborazione di personaggi inediti: umani, animali o fantastici.
- Elaborazione di sketch per tavole di fumetto, con svariate ambientazioni: contemporanee, fantasy, fantascienza, etc.
- Inchiostrazione delle proprie tavole (ripasso ad inchiostro) con nozioni di ombreggiatura
- Colorazione delle tavole, con nozioni di ombreggiatura e coerenza cromatica.
- Realizzazione di dialoghi nelle tavole a fumetto
- Esercizi di inchiostrazione (su matite di autori famosi)
- Esercizi di colorazione (su tavole in B/N di autori famosi).

MATERIALI A CURA DEI CORSISTI

fogli bianchi lisci, matita 2b, gomma, matita gomma, temperino, pennarello o penna nera per inchiostrazione (trattopen), matite colorate e/o pennarelli pantone, righello e squadretta.

(puoi richiedere lo START KIT)



PROGRAMMA CORSO JUNIOR - Young Artist

FUMETTO

Il corso ha l'obiettivo di far scoprire ai ragazzi tecniche e metodologie professionali per realizzare tavole a fumetti, sia di stampo occidentale che orientale. Mediante la creazione di racconti sequenziali verranno affrontate svariate soluzioni visive e narrative, stimolando creatività e capacità artistiche e tecniche nello storytelling, concept art, prospettiva, tratto, colorazione, inchiostrazione e scrittura.

LEZIONI

- character design: realizzazione di personaggi inediti, con studio di proporzioni, espressioni, movenze.
 - mecha design: realizzazione di mezzi ed oggetti inediti.
 - esercizi di inchiostrazione: studio delle ombre e del tratto.
 - riproduzione di tavole famose, sia ad inchiostro che a colori.
 - studio delle mani.
 - esercizi sul disegno di paesaggi, con nozioni di prospettiva.
 - introduzione allo storytelling fumettistico: studio di inquadrature, sequenzialità e linguaggio cinematografico.
- iProgetti a fumetti: l'obiettivo è quello di elaborare, col proprio tratto, tavole seguendo i linguaggi visivi delle principali scuole di fumetto. Il soggetto sarà ideato dai ragazzi con il confronto e l'editing dell'insegnante:
- 1) Progetto Comics: realizzazione di un racconto a fumetti con il linguaggio dei comics americani, su soggetto originale. Tavole dal taglio cinematografico.
 - 2) Progetto Cartoon: realizzazione di un racconto a fumetti con linguaggio comico, su soggetto originale. Tavole a là Topolino.
 - 3) Progetto BD: realizzazione di un racconto a fumetti col linguaggio del fumetto francese, su soggetto originale. Tavole di grosso formato, attenzione e cura particolare a dettagli e sfondi.
 - 4) Progetto Manga: realizzazione di un racconto con linguaggio visivo giapponese, su soggetto originale. Taglio più essenziale: poche vignette, enfasi su personaggi e movimento.
- realizzazione di illustrazioni di copertina per tutti i progetti fumettistici.

MATERIALI A CURA DEI CORSISTI

fogli bianchi lisci, matita 2b, gomma, matita gomma, temperino, pennarello o penna nera per inchiostrazione (tratto pen), matite colorate e/o pennarelli pantone, righello e squadretta.

(Puoi richiedere lo START KIT)

