

SCUOLA DI MANGA

LIVELLO ACCADEMIA

IL PROGRAMMA DEL CORSO

E' necessaria una preparazione di base. Il corso ha un carattere decisamente professionale e richiede impegno. Il corso è finalizzato alla conoscenza delle nozioni tecniche necessarie per inserirsi nel mondo del lavoro con il proprio stile manga.

E' intenzione del corso di non limitarsi ad una didattica specificatamente manga ma offrire gli strumenti tecnici ed artistici per affrontare problematiche diverse, quali contaminazioni stilistiche e tecniche con altri generi, per una più ampia espressività e possibilità di inserimento lavorativo. L'età richiesta per l'accesso è aver compiuto 14 anni.

LE LEZIONI

Tecniche di narrazione (soggetto, sceneggiatura e storyboard).

Fondamenti del linguaggio manga e la sua collocazione nella cultura giapponese.

Linguaggio del manga e del cinema di animazione (storia e stili).

Ricerca di una originalità stilistica.

Il foglio del manga, dal namemote alla matita in azzurro, dalla preparazione per la china all'applicazione dei retini. Tecniche di disegno (anatomia statica e dinamica della figura umana).

I personaggi, le espressioni e le posture della figura umana.

Elementi di composizione, prospettiva e scenografia.

L'ambientazione ed i costumi.

Composizione ed equilibrio dei neri. Inchiostrazione, applicazione dei retini e lettering. Colore digitale e manuale.

Applicazioni digitali.

Elementi di tecnica dell'animazione.

La stampa del fumetto.

Editoria, distribuzione del fumetto e diritto d'autore.

LE ESERCITAZIONI MANUALI

Esercitazioni di anatomia statica e dinamica.

Creazione di una storia originale.

Realizzare una tavola su sceneggiatura professionale.

Esercitazioni di composizione e prospettiva.

Conoscenza della tavola con tachikiri e le carte di qualità alternative (Shoellerhammer Durex, Canson Illustration e il Fabriano Tecnico 6).

Esercitazioni di inchiostrazione con pennini giapponesi (G-pen, Sai-pen e Maru-pen) e pennini di qualità inglesi (Leonard e Gillot), statunitensi (Hunt) e tedeschi (Brause).

Esercitazioni di inchiostrazione con pennarelli ad inchiostro quali ad esempio i Micron Pigma della Sakura.

Conoscenza ed utilizzo delle matite professionali nere e azzurre e dei tipi di gomma con vari livelli di abrasione delle migliori marche giapponesi quali Kaimei, Pentel, Matomaru, ecc.

Conoscenza e loro utilizzo degli inchiostri neri tipo Indian e China (dalle migliori marche giapponesi quali Kaimei, Pentel e Kuretake alle marche tedesche).

Conoscenza ed utilizzo delle fude pen.

Conoscenza ed utilizzo di pennelli professionali di martora per inchiostrostrazione (il pennello tedesco Da Vinci serie Maestro ed il Windsor&Newton serie 7 inglese).

Applicazione manuale dei retini.

Colorazione manuale della tavola con colori trasparenti (acquerelli e Talens Ecoline).

Colorazione manuale della tavola con pennarelli professionali Copic e Touch New.

La copertina del fumetto, dall'ideazione alla sua colorazione.

LE ESERCITAZIONI DIGITALI

Nozioni principali per l'utilizzo di Adobe Photoshop.

Il profilo colore per la carta stampata.

Creazione del trasparente per la colorazione professionale, secondo le specifiche fornite dalle case editrici. Composizione digitale e fotoritocco avanzato con Adobe Photoshop.

Conoscenza dei pennelli di Photoshop e utilizzo professionale degli strumenti Wacom (tavoletta grafica e Cintiq). Conoscenza dei formati digitali.

Il disegno vettoriale.

INFO

340 9346053

scuoladimanga@gmail.com

www.scuoladimanga.it