

## MANGA SCHOOL CORSO BASE



### LEZIONE 1

Introduzione al corso e consegna del materiale in dotazione.

#### Al mattino: BASI DI ANATOMIA 1

- Costruzione della testa, volto, espressioni, età ed acconciature.
- Proporzioni e costruzione del corpo.
- Differenze tra anatomia femminile e maschile.

#### Al pomeriggio: PRATICA

- Costruzione di volti, sperimentando espressioni ed età diverse.

### LEZIONE 2

#### Al mattino: BASI DI ANATOMIA 2

- Focus su singole parti del corpo, come spalle, mani, piedi, gambe e bacino. *Esercitazioni per fissare l'argomento.*
- Il corpo in movimento: studio del «manichino».
- Panneggio: come cadono i vestiti sul corpo. Differenze tra i tipi di tessuto e come ricrearne l'effetto attraverso un sapiente uso delle pieghe.

### Al pomeriggio: PRATICA

- Realizzazione di più «manichini», sperimentando pose, azioni e abbigliamento differenti.

## LEZIONE 3

### Al mattino: BASI DI SCENEGGIATURA 1

- Panoramica dei diversi generi del manga. Differenze rispetto gli altri generi di fumetto (europeo, americano, coreano).
- Fasi di sceneggiatura: brainstorming, dall'idea, alla scrittura, come creare una storia a fumetti.
- Kishōtenketsu: capire come strutturare e sviluppare una storia mediante l'uso delle «Yonkoma».

### Al pomeriggio: PRATICA

- Creazione di alcune «Yonkoma» per capire il ritmo di una storia.

## LEZIONE 4

### Al mattino: CHARACTER DESIGN E INCHIOSTRAZIONE 1

- Character design: cos'è e come si applica.
- Spiegazione del materiale in dotazione: differenze tra Saji-pen, Maru-pen, G-pen. Metodi di utilizzo e pulizia dello strumento.
- Studio del tratteggio, delle kakeami, delle linee cinetiche e del beta flash.

### Al pomeriggio: PRATICA

- Esercitazioni pratiche su tratteggio, kakeami, linee cinetiche e beta flash, per abituare la mano all'uso del pennino.

## LEZIONE 5

### Al mattino: AMBIENTI E PROSPETTIVA 1

- Basi di prospettiva: centrale e accidentale.
- Studio degli ambienti e degli sfondi: quando usarli all'interno delle vignette e come far muovere i personaggi all'interno di essi.

### Al pomeriggio: PRATICA

- Realizzazione di alcuni sfondi utilizzando le griglie prospettiche.

## LEZIONE 6

### Al mattino: INCHIOSTRAZIONE 2

- Differenze tra inchiostrazione «shonen» e «shoujo».
- Scelta del giusto pennino a seconda della situazione: personaggi in primo piano, personaggi in lontananza, dettagli, sfondi.
- Come dare «spessore» al disegno variando la pressione della mano. *Esercitazioni per fissare l'argomento.*

### Al pomeriggio: PRATICA

- Inchiostrazione di una vignetta completa: personaggio, sfondo e rifinitura con Misnon bianco.

## LEZIONE 7

### Al mattino: BASI DI SCENEGGIATURA 2 E INTRODUZIONE AL NAME

- La «gabbia» giapponese: studio delle vignette e delle diverse forme in base alla sceneggiatura e la regia.
- Balloons e Onomatopée: inserirli all'interno delle vignette in modo corretto come parte integrante della storia.
- Il Name-No-Name: l'importanza della bozza prima di arrivare alle tavole definitive e come realizzarne una funzionale col solo uso degli «stickman».

### Al pomeriggio: PRATICA

- Realizzazione di una Name-No-Name su una sceneggiatura proposta dall'insegnante.

## LEZIONE 8

### Al mattino: IL NAME DEFINITIVO

- Differenza tra il No-Name ed il Name.
- Come passare dalla «brutta» alla «bella» copia e rendere il Name leggibile.

- L'importanza di far leggere il proprio Name: capire punti di forza e punti deboli della propria storia prima di realizzare le tavole.

#### Al pomeriggio: PRATICA

- Trasposizione del No-Name preparato la lezione precedente al Name finale.
- Scambio dei Name fra studenti per migliorarne i contenuti.
- Revisione finale dei Name con l'insegnante e valutazione.

#### **POST CORSO**

- Consegna degli attestati

Per pre-iscriverti compila ed invia il [form](#) selezionando dal menù a tendina il "**Corso Base Venezia**" e ti daremo tutti i dettagli per completare l'iscrizione.

Per maggiori info: [mangaschool@veneziacomix.com](mailto:mangaschool@veneziacomix.com)