

CORSO DI MANGA *Programma didattico*

PRIMO ANNO

percorso combinato con *Disegno*.

Docente e coordinatrice: Alessia Vivencio.

Lezioni speciali con: Salvatore Pascarella e Marianna Catone.

SEZIONE 1

- Basi di scrittura creativa e di Character Design.
 - Mimica e gestualità, deformazione e semplificazione dei tratti a favore della comunicazione.
 - Interazione tra personaggi.
 - Prospettiva e assonometria applicate alle ambientazioni.
 - Primo approccio con lo spazio della vignetta.
- Workshop con Salvatore Pascarella (possibile on-line).
- Primo approccio alla tecnica di narrazione basilare.
 - Costrutto del protagonista, i personaggi come asse portante.
 - Spiegazione del kishotenketsu, ritmica ed emozione.
 - Gestione della gabbia secondo la regola dello "spazio/tempo/emozione" e le frecce direzionali.
 - Hikigoma, regola della Z e del flow.
 - Tecnica del kstk applicata all'intera strutturazione del Manga.

SEZIONE 2

- Yonkoma e primo approccio col kishotenketsu.
- Primo approccio alla tavola e alla gestione del komawari: kstk su tavola singola.
- Impostazione base del komawari su unità narrative continuative.
- Gestione del rapporto ritmico tra spazio/tempo/emozione.
- Differenziazione tra tempo di lettura.
- Tempo emozionale.
- Tempo effettivo.
- Studio dei balloon e delle onomatopee.
- Studio e progettazione, dal soggetto allo storyboard: sviluppo di minimo 4 massimo 8 tavole a matita (progettazione di un racconto autoconclusivo da portare all'esame).

SECONDO ANNO

Docente e coordinatrice: Alessia Vivencio.

Lezioni speciali con: Salvatore Pascarella e Marianna Catone.

- Variazioni delle basi dello stile grafico/narrativo in base al genere/target e alla richiesta di mercato (Kodomo; Shonen; Seinen; Shojo; Josei).
- Esercitazioni sulla diversa gestione della tavola, della regia e della ritmica del kishotenketsu e della regia emotiva in base alla tipologia di storia affrontata.

SEZIONE 1

- Scrittura di un soggetto ed elaborazione di 3 personaggi comprimari da modificare in base al target e al genere studiato di volta in volta.
- Introduzione alle tecniche basilari di colorazione, inchiostrazione e retinatura digitali tramite l'utilizzo del programma ClipStudioPaint (possibile ON-LINE con Catone e Pascarella).
- Lezioni speciali mensili di approfondimento tecnico/teorico con Salvatore Pascarella (possibili on-line).

SEZIONE 2

- Applicazione delle regole imparate per l'elaborazione di un one-shot autoconclusivo di 16 tavole a matita (o inchiostrate) da portare all'esame (partecipazione facoltativa al concorso internazionale Silent Manga Audition).

TERZO ANNO

Coordinatrice: Alessia Vivencio.

Docente: Salvatore Pascarella.

Docente webcomics e webtoon: Marianna Catone.

Anno dedicato alla specializzazione delle tecniche acquisite in precedenza e allo sviluppo di un proprio progetto personale in ambito tradizionale o web, da proporre ad editori o da pubblicare sulle apposite piattaforme online.

SEZIONE 1

- Scrittura/sceneggiatura, Idea e target.
- Sviluppo dei personaggi.
- Scalettura del Kishotenketsu per i due diversi media.
- Differenze generali e tecniche tra un Manga e un WebComic/Webtoon.
- Quali sono le Piattaforme dedicate alla pubblicazione di WebComic/Webtoon e come funzionano.
- Bozza di progettazione delle prime 4 tavole (a colori) e cover.
- Sviluppo della bozza di prologo, cover e miniature.
- Name no Name e Name (fasi di storyboard) classico e digitale/verticale (clip studio paint).

SEZIONE 2

- Realizzazione delle tavole a Matita (tradizionale o digitale).
- Inchiostrazione digitale x i due media (con clip studio).
- colorazione digitale (Clipstudiopaint).
- Retini ed Effetti Speciali (Clipstudiopaint).
- Onomatopoe e Lettering.
- Come esportare ed organizzare un WebComic/Webtoon per la pubblicazione sulle piattaforme digitali dedicate (risoluzione e formato dei file, effetti multimediali quali animazioni e musiche).

Prodotto per esame finale: Capitolo zero o primo di minimo 24 -32 (pagine x il cartaceo) da sottoporre ad un editor. Una storia autoconclusiva di 3 episodi in formato Webtoon (da utilizzare per proporsi ai concorsi indetti dalle piattaforme principali).