

# Disegnare per il cinema

Concept Art e Storyboard



## Laboratorio di disegno per ragazzi dai 13 ai 17 anni CUBO in Torre Unipol

Il laboratorio mira a fornire le coordinate necessarie per definire in modo univoco la grammatica comune a tutti i linguaggi visivi (cinema, pubblicità, illustrazione, fumetto, gaming) e il suo utilizzo nei diversi codici che definiscono un immaginario utile alla narrazione. Esempi di sequenze cinematografiche e documentari di making off sono proposti per individuare e analizzare con chiarezza le sottostrutture del mecha design e della concept art in relazione agli obiettivi espressivi e narrativi degli autori e agli strumenti di decodifica del pubblico.

L'iscrizione al primo appuntamento è valida per tutta la durata del laboratorio.

**Venerdì 20 gennaio 2023 ore 17:00**

### **Pre-Visual: Concept Art nel cinema, da Star wars al Signore degli Anelli**

Un viaggio nel cinema, da Star Wars a Il Signore degli Anelli, per imparare a riconoscere gli strumenti necessari per la costruzione della rappresentazione visiva di un'idea.

**Venerdì 27 gennaio 2023 ore 17:00**

### **Il Mecha Design, aspetti di base del disegno applicato a veicoli e strutture**

Cosa si intende per Mecha Design? Approfondiamo il disegno applicato a veicoli e strutture.

**Venerdì 10 febbraio 2023 ore 17:00**

### **Il cinema: aspetti di base del disegno applicato alla pre-visualizzazione**

Nel cinema i disegni delle singole inquadrature costituiscono una anteprima del prodotto finale e consentono al regista e agli autori di comprendere meglio l'evoluzione della scena. Approfondiamone gli aspetti di base.

**Venerdì 17 febbraio 2023 ore 17:00**

### **Storyboard: Principi del disegno, esercizi in classe, gestione delle masse**

Panoramica sulle differenti scuole stilistiche e produttive: Comics, BD, Manga, Historietas, Fumetto classico d'Avventura.

Nozioni base per la stesura di una storia a fumetti.

**Venerdì 24 febbraio 2023 ore 17:00**

### **Storyboard: Il volto, esercizi di base, la prospettiva, ombre e mezzi toni**

L'impostazione grafica di una tavola a fumetti: tipologia e impaginazione delle vignette. Teoria dell'inquadratura: cosa sono Piano e Campo e come usarli espressivamente.

Info e prenotazioni su [cubounipol.it](http://cubounipol.it)

In collaborazione con  
Giulio Giordano

I nostri luoghi



CUBO in Porta Europa  
Piazza Vieira de Mello, 3 e 5 - Bologna

[www.cubounipol.it](http://www.cubounipol.it)



Tel. 051.507.6060



CUBO in Torre Unipol  
Via Larga, 8 - Bologna



**CUBO**  
Condividere Cultura

**Unipol**  
GRUPPO