

מבוא לקומיקס V2

(1) כללי:

- **שם הסדנא :** מבוא לקומיקס
- **שם המעביר:** נמרוד חביליו
- **מטרת הסדנא / תוצר סופי:** בסוף הסדנא, לכל המשתתפים יהיו את הכלים ליצור סיפור קומיקס בכל אורך שהם ירצו, ובנוסף לזה איזשהו מארז פיטץ' לקומיקס.
תוצרים אפשריים: הצעה לחוברת קצרה, שכוללת קונספט ארט, איורים וגרסאת סקיצה של הקומיקס.
- **משך הסדנא:** 5 מפגשים של שעה וחצי
- **דרישות ידע מוקדם (אם יש):** אין צורך

תיאור הסדנא: קומיקס, מעבר לגיבורי על או סטריפים מצחיקים, הוא כלי – וכלי שאפשר להשתמש בו באינסוף דרכים. במסגרת הסדנא, נעבור על כל העקרונות והכלים של סיפורת גרפית, ועד סוף הקורס לכל משתתף יהיה את כל מה שהוא צריך כדי לעשות קומיקסים בעצמו – כולל קומיקס גמור.

(2) פירוט עפ"י מפגשים

מפגש 1	נושא המפגש: קומיקס וסיפורת גראפית המפגש הראשון יהיה יותר תיאורטי וטכני, ונדבר בעיקר על המטרה הראשית של קומיקס – לספר סיפורים. נדון בקומיקס כמדיום (קצת היסטוריה, כלים וכו') ועל איך לספר סיפורים בצורה גראפית. נראה דוגמאות לאיך אפשר לנצל את המדיום למטרות שונות (דוקומנטרי, תרפיה וכו'), ונתחלק לקבוצות (לפי העדפה): סיפור קצר / סיפור בינוני / סיפור ארוך, תוך הבנה איזה סיפור כל אחד/אחת ירצו לספר.
מפגש 2	נושא המפגש: זמן בקומיקס המפגש יוקדש לאמנות של מניפולציית זמן בקומיקס, והכלי המרכזי של המדיום לניצול זמן – הפאנל. איך יוצרים מקצבים, בונים דף נכון והחשיבות של מתן "זמן מסך" לכל דבר בקומיקס. אחרי הדגמה אישית של התהליך, נדון באיך לקחת תסריט ולחלק אותו לדפים ופאנלים. בגדול – זה השיעור שאשכרה מלמד איך לבנות קומיקס מהתחלה ועד הסוף.

<p align="center">נושא המפגש: Look n Feel - דמויות ורקעים</p> <p>המפגש ייתן למשתתפים הנחת יסוד של כל מה שצריך לעשות לפני שאשכרה עובדים על הקומיקס עצמו - בעצם, כל עבודת הקונספט, אם זה קונספט דמויות או רקע וההרגשה והמראה הכללי של הקומיקס, והבנה כיצד הם משרתים את הסיפור.</p> <p>הסבר כללי על עיצובי דמויות - עקרונות בעיצוב דמות, צורות, ייחודיות, ומתן כלים לאפיון דמות.</p> <p>הסבר של רקעים בקומיקס ויצירת אחדות צורה ותוכן בקומיקס, כולל דוגמאות מסגנונות שונים.</p> <p>עבודה בכיתה על סקיצות לדמויות, רקעים, סצנות וכו'.</p>	<p align="center"><u>מפגש 3</u></p>
<p align="center">נושא המפגש: גימור / איך לסיים</p> <p>איך אשכרה לסיים את הפרויקט.</p> <p>גם מבחינת גימור - צבע, צבעוניות ושיטות לעבור על הדף הסופי.</p> <p>וגם מבחינת סיום - שיטות לבקר עבודה קבועה, מתן תמריצים, עקביות, ויותר מזה - איך למצוא מחדש את למה אכפת לך מלכתחילה.</p>	<p align="center"><u>מפגש 4</u></p>
<p align="center">נושא המפגש: פרזנטציות</p> <p>כל המשתתפים יציגו את הפרויקטים שלהם על הקומיקס שהם רוצים ליצור - למה בדאי לי לקנות/לקרוא את זה?</p>	<p align="center"><u>מפגש 5</u></p>