



WARSZTATY

KOMIKSU

ILUSTRACJI

i KARYKATURY

PROWADZI: SZYMON TELUK



Warsztaty karykatury. Niemal 50 uczestników w różnym wieku rysowało siebie nawzajem w parach.
(Szkoła Artystyczna w Elku, 2013)

Witam serdecznie!

Z zawodu oraz pasji jestem malarzem i rysownikiem. Specjalizuję się w komiksie, ilustracji i karykaturze.

Wśród zróżnicowanej działalności, którą się zajmuję, bardzo ważna jest dla mnie praca dydaktyczna z dziećmi i młodzieżą. Jako nauczyciel akademicki pracuję także stacjonarnie z osobami dorosłymi. Prowadzę warsztaty, wykłady, pokazy rysowania na żywo, wystawy oraz kursy w zakresie dziedzin, którymi się zajmuję. Dla każdej grupy wiekowej i o dowolnej liczbie uczestników. Wieloletnie doświadczenie pozwala mi przekazać dużo wiedzy dotyczącej zawodu ilustratora i rysownika komiksów, który pracuje dziś także na potrzeby teatru, filmu, prasy i reklamy, literatury ilustrowanej, projektuje także gry komputerowe.

Zapraszam do współpracy przy organizacji prowadzonych przeze mnie warsztatów, spotkań autorskich i pokazów rysowania, które prowadzę na terenie całego kraju. Jeśli piszą Państwo projekty kulturalne, historyczne lub społeczne warsztaty lub wykłady mogą stać się ich częścią. Dostarczam odpowiednie opisy. Jeśli interesuje Państwa zagadnienie, którego nie wymieniłem w poniższej treści proszę o zapytanie. Jest możliwe przygotowanie tematu wg Państwa pomysłu lub jego dostosowanie do projektu. W przypadku zainteresowania proszę o maila z prośbą o przesłanie oferty.

Szymon Teluk





Warsztaty komiksu. Uczestnicy rysują własny komiks. (Miejski Ośrodek Kultury w Głogowie, 2012)

CELE WARSZTATÓW:

Ich celem jest zapoznanie uczestników z szeroko pojętym zakresem plastyki, literatury i sztuki, poszerzenie zainteresowań kulturalnych. Korzystając z pasji każdego młodego człowieka pomagamy je rozwinąć

i zadbać o ich jakość.

Poruszając się w części teoretycznej w świecie bohaterów i światów bliskich uczestnikom, warsztaty cieszą się dużym zainteresowaniem dzieci i młodzieży, którzy czytając lub kreując własne fikcyjne światy spędzają wolny czas. Wykorzystując jako punkt wyjścia ich ulubioną rozrywkę warsztaty uczą rozumienia

i doświadczania przejawów coraz bardziej wartościowych dziedzin kultury.

Realizujemy to przez tematy z pogranicza kultury masowej i wysokiej.

Warsztaty obejmują zakresem tematycznym i łączą: ilustrację, literaturę, komiks, film animowany, sztuki wizualne i kino. Swobodnie czerpiąc z dorobku powyższych dziedzin pomagają rozwinąć wyobraźnię, kreatywność oraz uczestnictwo w kulturze.

Uczestnicy zyskują narzędzia do stworzenia własnych komiksów, książek, ilustracji, filmów, a także możliwość pełniejszego i bardziej świadomego wyboru swych zainteresowań.

Warsztaty uczą praktycznych umiejętności:

Kreować własnych fikcyjnych bohaterów.

Adaptować na różne dziedziny twórczości własne opowieści, doświadczenia i pomysły.

Stworzyć własny komiks lub rysunek satyryczny.

Ilustrować prasę, opowieści i książki.

Konstruować narracje, scenariusze i fabuły.

Wymyślać i budować scenerie i scenografie światów fikcyjnych (w tym gier komputerowych).

Projektować wnętrza i budynki.

Tworzyć gry komputerowe od strony koncepcyjnej aż po wizualną.

Opanować postawy rysunku.

Rysować karykatury i rysunki satyryczne.

Wykorzystywać i rozwijać fachowe techniki plastyczne używane przez zawodowych twórców.



Zabawa integracyjna. Każdy z uczestników dorysowuje w ciągu 30 sek. fragment wspólnie tworzonego bohatera fikcyjnego. (Galeria BWA Jelenia Góra, 2012)

PRZEBIEG WARSZTATÓW:

- 1. Część teoretyczna** - wykład i bogata prezentacja multimedialna i/lub „pokaz rysowania na żywo”
- 2. Część integracyjna** – rozmowa, wspólne oglądanie komiksów, ilustracji i materiałów edukacyjnych, rysowanie na żywo przez prowadzącego, wspólne omawianie pomysłów, zabawy i ćwiczenia integrujące grupę (wspólne rysowanie jednego rysunku na dużym formacie, wspólne tworzenie scenariusza, świata przedstawionego itp);
- 3. Praktyczne wykonanie ćwiczeń przez uczestników;** konsultacje indywidualne, omówienie praktycznego zastosowania zdobytych umiejętności w późniejszym zawodzie. Prezentacja prac w formie wystawy lub własnego wydawnictwa;

W wersji dla dorosłych i młodzieży mogą być prowadzone pod kątem przygotowania zawodowego w zakresie reklamy, produkcji gier komputerowych, ilustracji, wizualizacji, scenografii, produkcji TV oraz filmowych.

Zajęcia są prowadzone z uwzględnieniem aktywnego współtworzenia ich programu przez uczestników. Omawiamy przykłady z komiksu, literatury czy filmu, które są im znane i które sami proponują.



Uczestnicy przygotowują okładki książek i komiksów. (Miejski Ośrodek Kultury w Głogowie, 2012)



Warsztaty komiksu i pokaz rysowania na żywo uczestników (Miejska Biblioteka Publiczna w Lidzbarku Warmińskim 2019)

LISTA WARSZTATÓW:

Tematy do wyboru. Czas trwania jednego warsztatu tematycznego to 1,5-3 godzin. Przeważnie w ciągu dnia odbywają się dwa warsztaty po 2h dla jednej lub różnych grup. Wszystkie są powiązane ze sobą tematycznie więc można je także ułożyć w kilkudniowy cykl. Mogą się odbywać w różnych nieodległych miejscach jednego dnia.

Niektóre z tematów jak np. komiks można rozwinąć na kilkudniowe spotkanie. Program takich wielodniowych warsztatów i dobór zestawu tematów ustalamy indywidualnie.

Warsztaty mogą być realizowane w ramach różnych projektów i grantów. Można je ukierunkować tematycznie (historia, profilaktyka, region, sprawy społeczne, rocznice itp.). W razie potrzeby proszę o maila w celu pomocy w sformułowaniu treści projektu.

- 1. Kreacja bohatera fikcyjnego. Jak stworzyć i narysować postać do komiksu lub filmu animowanego.**
- 2. Jak narysować wszystko. Podstawy rysunku dla ilustratorów i rysowników komiksów.**
- 3. Komiks. Jak stworzyć krótki komiks.**
- 4. Karykatura.**
- 5. Bestiariusz - smoki, potwory i duchy.**
- 6. Superbohater - kto to taki i dlaczego nosi skarpety.**
- 7. Manga i Anime czyli komu Myszka Miki oddała duże oczy. Komiks japoński.**
- 8. Komiks od kuchni.**
- 9. Rysunek satyryczny w sieci i w druku.**
- 10. Ilustracja książkowa.**

- 11. Concept art czyli kreacja gier komputerowych.**
- 12. Concept art i ilustracja w świecie „Władcy Pierścieni”.**
- 13. Concept art i ilustracja w świecie „Gwiezdnych wojen”.**
- 14. Horrorrek czyli duchy i strzygi na wesoło**
- 15. 12 zasad animacji Disneya czyli na czym polega film animowany.**
- 16. Koło barw czyli jak dobierać kolory w ilustracji.**
- 17. Portret z natury oraz w komiksie i ilustracji.**
- 18. Komiks historyczny, jak opowiadać za pomocą rysunku o dawnych czasach.**
- 19. Fantastyczne scenerie w komiksie i ilustracji – nauka o perspektywie.**
- 20. Ilustracja książkowa w technice mieszanej.**
- 21. Storyboard czyli jak rysownik tworzy filmy fantasy i science-fiction.**
- 22. Storyboard czyli jak rysownik tworzy filmy reklamowe.**
- 23. Postacie antropomorficzne w ilustracji**

SZCZEGÓŁOWE OPISY WARSZTATÓW:

1.Kreacja bohatera fikcyjnego. Jak stworzyć i narysować postać do komiksu lub filmu animowanego.

Tworzenie bohatera to podstawa większości komiksów i filmów. Trzeba dokładnie przemyśleć jego osobowość, wygląd ale także atrybuty i towarzyszy. Dowiemy się jak powstał i dla czego podbili cały świat: Garfield, Smurfy, Spongebob, Superman i wielu innych. Kto to jest "antybohater"? Jak ich stworzyć i jak

w najprostszy sposób narysować.

Opis warsztatu:

Omówienie znanych uczestnikom postaci z komiksów i filmów animowanych, które zaproponują oraz 200 bohaterów, w tym: superbohaterowie, zwierzęta, humanoidy, hybrydy, roboty, cyborgi i androidy, postacie legendarne i mitologiczne, bohaterowie literaccy. Znajdujemy różnice pomiędzy różnymi typami bohaterów fikcyjnych. Prowadzący pokazuje jak narysować anatomicznie własną postać i omawia zasady jej wymyślania: biografia, okoliczności powstania, cechy charakteru, atrybuty, kostium, rysy twarzy i wygląd. Podstawy karykatury i stylizacji humorystycznej.

Uczestnicy wymyślają własnego bohatera i rysują go krok po kroku. Zabawa integracyjna – wspólne tworzenie na dużej kartce bohatera fikcyjnego. Tworzymy nazwę i logotyp naszej postaci. W przypadku większej ilości czasu: Antybohater jako przeciwieństwo głównego bohatera, towarzysze i bohaterowie niezależni.

2.Jak narysować wszystko. Podstawy rysunku dla ilustratorów i rysowników komiksów.

Rysownik tworzący wspaniałe światy komiksu, animacji lub filmu animowanego musi posiadać umiejętność narysowania własnych i cudzych pomysłów. Uda mu się wtedy jeśli potrafi rysować wszystko co będzie potrzebne. Rysunek jest prosty. Jeśli nie potrafimy czegoś rysować to jedynie dlatego, że wcześniej nie próbowaliśmy. Na warsztacie uczestnicy dowiedzą się jak zostać zawodowym rysownikiem.

Opis warsztatu:

W części teoretycznej omawiamy podstawy rysunku z natury oraz z wyobraźni, różnice między nimi.

Uczymy jak narysować wszystko korzystając z modeli bryłowych, perspektywy, schematów anatomicznych. Prowadzący rysuje na żywo każdy z omawianych przykładów, prezentuje w postaci prezentacji multimedialnej zróżnicowane przykłady. Uczestnicy rysują szereg ćwiczeń, proste przedmioty, sylwetki oraz maszyny. W dalszej części uczymy się podstaw światłocienia, nakładania faktur i budowania przestrzeni za pomocą perspektywy i odcieni szarości.

3. Komiks. Jak stworzyć krótki komiks.

Codziennie zdarza się nam dużo zabawnych lub zastanawiających zdarzeń. Dużo łatwiej opowiedzieć o nich za pomocą komiksu. Poznamy techniki zawodowych rysowników komiksu i nauczymy się je stosować aby opowiadać o wszystkim o czym tylko marzymy.

Opis warsztatu:

W części teoretycznej prowadzący omawia zasady tworzenia bohatera i pokazuje jak od prawdziwego lub fantastycznego wydarzenia przejść do poważnego problemu, z którym się zmierzy bohater opowieści. Czym różni się krótka opowieść lub żart sytuacyjny od rozbudowanej fabuły. Konstruujemy plan, scenorys i w końcu gotową planszę komiksu w pełni profesjonalnymi metodami. Prezentacja obejmuje przykładowe komiksy z min Garfieldem czy Fistaszkami, środki wyrazu, przykłady różnego kadrowania i wykorzystania onomatopei komiksowych. Prowadzący rysuje na żywo przykładowy komiks i indywidualnie pracuje z każdym z uczestników w części praktycznej.

4. Karykatura.

Komiks i film animowany powstały inspirując się karykaturami. Jak przedstawić wizerunek człowieka, zwierza lub przedmiotu aby śmieszył i ukazał jego charakterystyczne cechy? Nauczymy się jak narysować człowieka i pokazać to co u niego wyjątkowe. Poznamy popularny zawód który wykonuje dziś wielu rysowników.

Opis warsztatu:

Omówienie różnic między portretem, a karykaturą. Krótka historia karykatury i jej zastosowania. Przykłady karykatur kilkuset gwiazd filmu i estrady. Prowadzący rysuje różne typy twarzy i jej elementów pokazując jak krok po kroku stworzyć karykaturę, także rysuje uczestnika, który ma urodziny w najbliższym czasie. Uczestnicy w parach rysują siebie nawzajem, następnie samych siebie i kogoś im znanego z pamięci. Dodajemy atrybuty oraz inskrypcje podkreślające komizm karykatury. Rysujemy wspólnie na wielkiej kartce wymyślaną wspólnie komiczną postać.

5. Bestiariusz - smoki, potwory i duchy.

Nie ma komiksów, animacji i gier bez dziwnych stworów. Nauczymy się je wymyślać i rysować. Uczestnicy poznają różne postacie z legend i mitologii oraz nauczą umieszczać je w komiksach i animacjach.

Opis warsztatu:

Jak stworzyć bestiariusz. Potwory, smoki, gryfy i inne stworzenia fantastyczne znane min z mitologii. Podczas warsztatów zrobimy przegląd fantastycznych stworzeń z historii ale także współczesnych filmów i komiksów. Jak łączyć ze sobą różne zwierzęta tak aby stworzyły hybrydy podobne do Minotaura lub Bazyliuszka. Uczestnicy poznają technikę kolażu. Za jej pomocą, a także zabiegów komiksowych przygotujemy rysunki koncepcyjne różnych postaci, które można będzie wykorzystać w komiksie, grach lub filmach.

6. Superbohater - kto to taki i dlaczego nosi skarpety.

Superman, Batman, Spiderman, Człowiek-marchewka i każdy kto dziwnie się ubiera i ratuje świat. Ukazemy dzieje tych dziwnych postaci i spróbujemy wymyślać i narysować własnych superbohaterów, którzy mieszkają po sąsiedzku lub którymi sami możemy się stać.

Opis warsztatu:

Superbohaterowie istnieją już 70 lat ale mają też swoich poprzedników o setki lat starszych. Pojawiali się pod wpływem najdziwniejszych pomysłów i inspiracji. Przez ten cały czas wymyślono ich tysiące, a ich przygody możemy wciąż śledzić, dziś już także na ekranach kin, a nie tylko komiksu. Powstawali nie tylko za oceanem. Biały Orzeł, Kapitan Niepalny to polscy superbohaterowie mieszkający i działający w naszym sąsiedztwie. Uczestnicy poznają zasady tworzenia takich postaci. Jakie znaczenie ma peleryna i maska, dlaczego obdarzamy bohaterów supermocami ... Każdy choć raz w życiu wyobrażał sobie, że takim wojownikiem zostanie może zrealizować swoje marzenie. Nauczymy się także rysować mięśnie oraz elementy strojów bez których prawdziwego superbohatera nie sposób sobie wyobrazić.

7. Manga i Anime czyli komu Myszka Miki oddała duże oczy. Komiks japoński.

Uczestnicy poznają dzieje komiksu japońskiego oraz przyczyny jego popularności na świecie. Nauczymy się tworzyć mangową postać oraz rysować komiks "po japońsku".

Opis warsztatu:

Japońskie komiksy i filmy animowane podbiły świat. Państwem gdzie komiksy czyta każdy bez względu na wiek jest właśnie Japonia. Dowiemy się skąd wzięły się mangowe opowieści i skąd pomysł na duże oczy, historie o wielkich robotach, fantastyczne krainy jak i zwykłe codzienne, pełne ciepła opowieści. Uczestnicy poznają sposoby na budowanie mangowych postaci oraz techniki stosowane w tworzeniu komiksów w Japonii.

8. Komiks od kuchni.

Artystyczne środki wyrazu w komiksie i animacji. Onomatopeje, didaskalia i setki innych niezbędnych spraw.

Opis warsztatu:

Historia komiksu to już niemal 130 lat, lecz tak naprawdę nie wiadomo kiedy komiks powstał. Dymki miały różną postać – od wstążek aż po napisy na koszulkach, zanim znalazły właściwy kształt. Kadry – komiksowe ilustracje mają tysiące kształtów i rozmiarów. Komiks można opowiadać kolejnymi obrazami ukazując czas lub wstak i w poprzek. Jak zapisać dźwięk aby rysunek krzychał lub szeptał? Co to są rynny, ikonki, montaż i scenariusz? To wszystko bogaty i wciąż żywy język komiksów. Każdy z nas może w każdej chwili stworzyć jego kolejne elementy, które pozna cały świat. Warsztat bardzo kreatywny, dużo zabawy i ćwiczeń grupowych.

9. Rysunek satyryczny w sieci i w druku.

Jak powstaje i dlaczego śmieszy rysunek satyryczny oraz komiks gazetowy. Jak nie wychodząc z domu zostać słynnym rysownikiem – blogerem.

Opis warsztatu:

Ileć raz zauważymy coś zabawnego lub poruszającego pojawia się strach - jak szybko o tym zapomnimy? Sposobem na utrwalenie tych obserwacji jest rysunek satyryczny, dziedzina twórczości, która ma kilkaset lat i niegdyś uprawiana przez malarzy dziś jest dostępna każdemu.

Nie musimy rysować aby bawić i wzruszać takimi rysunkami. Uczestnicy uczą się obserwacji relacji międzyludzkich i humoru sytuacyjnego. Te z kolei przekładają na rysunki wykonane w technice szkicu, komiksu bądź swobodnej ilustracji. Warsztat może być nakierowany tematycznie.

10. Ilustracja książkowa.

Historia ilustracji od Egiptu po Hollywood (?). Czym jest ilustracja i jak trafnie wzbogacić i rozwinąć nią opowiadanie. Tworzymy ilustracje z użyciem koloru do własnych i cudzych opowieści.

Opis warsztatu:

Ilustrator to nie papuga. Nie powtarza obrazami słów, na które natrafi, scen które nakreślił pisarz lub poeta. Sztuka ilustracji to wyobrażnia i opowiadanie w opowiadaniu za pomocą obrazów.

Co możemy zrobić aby każda opowieść była większa i ciekawsza? Ilustrując – rozmawiając za pomocą obrazów z pisarzem, a nie kopiując jego pomysły. Dlaczego w ilustracji żaba czasem może wyglądać jak prostokąt? Uczestnicy uczą się o technikach tradycyjnych i technik współczesnych stosowanych przez znanych twórców ilustracji, od pomysłu do realizacji plastycznej.

11. Concept art czyli kreacja gier komputerowych.

Jak wymyślać i fachowo narysować postacie, tła i rekwizyty, które potem staną się częścią gry komputerowej lub filmu.

Opis warsztatu:

Concept art czyli rysunek koncepcyjny korzeniami sięga średniowiecza. W naszych czasach upowszechnił się głównie za sprawą filmów fantastycznych i fantasy. Pierwszym znanym filmem, do którego przygotowano projekty w postaci rysunków koncepcyjnych było *Przeminęło z Wiatrem*, upowszechniły jego stosowanie takie dzieła jak *Willow* lub *Gwiezdne wojny*. Dziś nie sposób sobie wyobrazić jakiegokolwiek poważnej gry komputerowej czy filmu bez rysunków, które ukazują cały fikcyjny świat – są projektami z których się wyłania. To dzięki nim twórcy filmów i gier oczarowują później odbiorców. Rysownik koncepcyjny to także pożądanym i coraz bardziej popularnym zawodem. Uczestnicy warsztatu tworzą na przemian zespół koncepcyjny i wykonawczy i realizują rysunkowo własne pomysły do filmu lub gry. Poznają pracę warstwami oraz inne techniki używane przez rysowników koncepcyjnych, a także sposoby oddawania twójwymiarowego świata w dwóch wymiarach – perspektywa.

12. Concept art i ilustracja w świecie „Władcy Pierścieni”.

Czym się różni Hobbit od Orka? Uczymy się tworzyć rozmaite stworzenia humanoidalne za pomocą technik rysunku koncepcyjnego.

Opis warsztatu:

Przyglądamy się jak powstaje film lub gra fantasy, a szczególnie postacie, które w nich występują. Uczestnicy poznają techniki rysunku koncepcyjnego od podstaw, a następnie uczą się za ich pomocą różnicować wygląd i ubiór postaci, z zaznaczeniem różnic między nimi i typów budowy anatomicznej. Poznają także zasady rysowania białej broni oraz wprawiania postaci w ruch. Nie wiadomo kiedy te pierwsze projekty staną się początkiem wspaniałej gry lub filmu.

13. Concept art i ilustracja w świecie „Gwiezdných wojen”.

Kreacja wyglądu pojazdów, statków kosmicznych, broni i rekwizytów w realiach science fiction.

Opis warsztatu:

Legendarne Gwiezdne Wojny nie powstałyby bez rysunków koncepcyjnych. Aby stworzyć ten bogaty i ciekawy świat rysownicy koncepcyjni wykonali tysiące szkiców i obrazów, dzięki którym udało się ożywić wszystko co zobaczyliśmy na ekranie. W kreowaniu światów science fiction niezbędna okazuje się umiejętność rysowania maszyn, konstrukcji i budynków. Wszystko zaczyna się jednak od postawienia prostej kreski. Uczestnicy nauczą się podstaw projektowania budowli, maszyn, broni i wszystkiego co może się pojawić w kosmosie. Użyją do tego technik rysunku koncepcyjnego i różnych sztuczek, które pomogą zamienić każda rękę w linijkę i ekierkę.

14. Horrorek czyli duchy i strzygi na wesóło.

Jak stworzyć i narysować przekonujące postacie i nawiedzone miejsca żeby śmieszyły z dreszczykiem. „Duszek Kasper”, „Scooby-doo”, „Uniwersytet Potworny” i podobne opowieści.

Opis warsztatu:

Romantyczne opowieści grozy już dawno znalazły miejsce w literaturze i filmie dziecięcym. Także komiks od nich nie stronił. Najważniejsze dla takich historii okazuje się budowanie nastroju za pomocą wielu specyficznych elementów obecnych w naszym codziennym życiu. Frankenstein, Dracula czy duchy mają swoje dziecięce reprezentacje, które bawią i straszą w równej proporcji. Spróbujemy stworzyć bohatera „horroru” i miejsce w którym mieszka za pomocą technik komiksu oraz rysunku koncepcyjnego.

15. 12 zasad animacji Disneya czyli na czym polega film animowany.

Filmy animowane zapraszają nas do swojego zaczarowanego świata od niemal 150 lat. Podczas spotkania uczestnicy poznają zasady animowania – wprowadzania rysunkowego świata w ruch.

Opis warsztatu:

Uczestnicy w formie prezentacji poznają tradycyjne techniki animacji oraz zabawki, które animację poprzedzały. Powoli omówimy kluczowe zasady, które czynią kreskówkowy świat wiarygodnym, zasady które spisał wiele lat temu i stosował jeden z największych geniuszy animacji - Walt Disney. Za pomocą serii prostych ćwiczeń rysunkowych uczestnicy poczynią pierwsze profesjonalne kroki w zakresie przygotowania animacji rysunkowych.

(Warsztaty dubbingu – kontakt do osoby prowadzącej po zapytaniu)

16. Koło barw czyli jak dobrać kolory w ilustracji.

Piękne kolory nie zachwycają do momentu gdy nie zostaną prawidłowo dobrane. W ilustracji i komiksie tak samo jak w malarstwie możemy zastosować różne sposoby aby wyglądały one ciekawie.

Opis warsztatu:

Za pomocą farb i kredek uczestnicy nauczą się przygotowywać paletę, mieszać i zestawiać kolory tak aby utworzyć całe koło barw czyli kilkaset kolorów z 6 farb, rozpoznawać temperatury barw, tonacje oraz kolory złamane i kontrastujące.

17. Portret z natury oraz w komiksie i ilustracji.

Przedstawianie twarzy człowieka to jedno z najważniejszych zadań obrazów. Jak sprawić aby portrety wyglądały ciekawie i dużo opowiadały za pomocą szczegółów, a osoba portretowana była do siebie podobna? Jak sprawić aby w komiksie na wielu rysunkach pojawiała się ta sama osoba?

Opis warsztatu:

Podczas warsztatów poznamy zasady rysowania portretu i jego oświetlenia. Uczestnicy poznają proste sposoby na rysowanie różnych części głowy i spróbują wykonać w pełni profesjonalne rysunkowe portrety. W dalszej części wykonamy ćwiczenie na powtarzalność wizerunków w komiksie.

18. Komiks historyczny, jak opowiadać za pomocą rysunku o dawnych czasach.

Za pomocą komiksu możemy opowiedzieć o dowolnym wydarzeniu lub postaci historycznej. Możliwe jest również ukazanie wydarzeń minionych w zabawny i lekki sposób w postaci krótkich pasków komiksowych.

Opis warsztatu:

Adaptacja zagadnienia historycznego jest prosta ale wymaga podstaw budowy scenariusza, które uczestnicy poznają podczas warsztatów. Po zaznajomieniu się z językiem komiksu wykonamy prosty komiks profesjonalnymi technikami. **TEMAT OKREŚLONY PRZEZ PROJEKT LUB ORGANIZATORA**

19. Fantastyczne scenerie w komiksie i ilustracji – nauka o perspektywie.

Na czym polega zamiana trójwymiarowej rzeczywistości na płaski dwuwymiarowy rysunek? Nazywamy ją perspektywą. Podczas zajęć poznamy kilka sposobów na tworzenie trójwymiarowych iluzji, niektóre mające kilkanaście tysięcy lat.

Opis warsztatu:

Zastosowanie perspektyw jest proste, a efekt potrafi być oszałamiający. Krok po kroku poznajemy najprostsze z nich i uczymy się je łączyć aby nasze rysunki nigdy nie były już płaskie. Zaaranżujemy powstające rysunki za pomocą różnych fantastycznych elementów, które uczestnicy sami wymyślą. Efekt to niesamowite scenerie pełne głębi i przestrzeni. Poznamy min: perspektywę kulisową, barwną, sfumato, linearną z jednym i dwoma punktami zbiegu. Wszystko w przystępny i prosty sposób tak aby techniki profesjonalistów mogły być stosowane od najmłodszych lat.

20. Ilustracja książkowa w technice mieszanej.

Polska szkoła ilustracji to nazwa twórczości kilkudziesięciu ilustratorów, którzy przez wiele lat odnosili sukcesy i byli nagradzani na całym świecie. Kluczem tego sukcesu była dobra zabawa - tworzenie i niszczenie powstającej pracy na zmianę. W ten sposób powstają pełne swobody i energii ilustracje, które uwalniając wyobraźnię rozbudzają ją później u innych.

Opis warsztatu:

Uczestnicy pracują etapami, budują abstrakcyjne formy z koloru za pomocą akwareli oraz kredek utrzymane w tonacji barwnej. Ten szalony świat przykrywamy konkretnymi elementami, które za chwilę ulegają znów zniszczeniu i odbudowaniu ale już przez innego uczestnika. Podczas ćwiczenia następuje rotacja prac oraz ingerencja plastyczna osoby prowadzącej. Uczestnik uczy się nieprzywiązywania i dystansu do swojej pracy przez co uzyskuje swobodę twórczą i może w nieskrępowany sposób realizować różne pomysły. Warsztat akcentuje także opowiadanie za pomocą elementów ilustracji i tworzenie nastroju za pomocą zestawów barw

21. Storyboard czyli jak rysownik tworzy filmy fantasy i science-fiction.

Zanim powstanie film, który zobaczymy w TV lub kinie trzeba go narysować ujęcie po ujęciu. Tym zajmuje się rysownik przygotowując zestaw rysunków zwany storyboardem. To od nich rozpoczyna się film i to one często decydują czy powstanie. Storyboardzista to także bardzo popularny i prestiżowy zawód w branżach filmowych.

Opis warsztatu:

Poznamy dlaczego różne fragmenty filmów rysuje, a później filmuje się z odmienną odległości i wysokości. Uczestnicy dowiedzą się co to jest kadr, ujęcie, scena, punkty zwrotne i spróbują narysować różne rodzaje ujęć stosując je do fragmentów fabuły. Uczestnicy uzyskują świadomość budowy filmu i komiksu oraz montażu składowych.

22. Storyboard czyli jak rysownik tworzy filmy reklamowe.

Storyboardzista to bardzo popularny i prestiżowy zawód w branżach filmowych. Zanim ktoś wyda fortunę na stworzenie filmu reklamowego trzeba go do tego przekonać. Tym zajmuje się rysownik, który za pomocą kilku rysunków przedstawia wszystko co znajdzie się w filmie.

Opis warsztatu:

Uczestnicy poznają proces powstawania filmu reklamowego, od wymyślenia produktu oraz osoby, która go będzie reklamować i hasła po gotową realizację w postaci storyboardu, rozrysowanego w 8 klatkach filmu.

23. Postacie antropomorficzne w ilustracji

Ilustracje i filmy animowane od zawsze miały jako bohaterów ożywione zwierzaki i elementy przyrody nieożywionej. Na warsztacie poznamy w jaki sposób je ożywić, jak nadać zwierzętom i przedmiotom cechy człowieka. Naszym postaciom nadamy także emocje, cechy osobowości i wprawimy je w ruch.

Opis warsztatu:

Uczymy się rysować różne zwierzęta, a w dalszej części zmieniać ich wygląd przez nadanie cech ludzkich. Uczestnicy poznają pracę rysunkowymi warstwami oraz uwiarygadnianie fikcyjnych postaci.

TEMATY ZAJĘĆ DLA DOROSŁYCH (również w wersji dla dzieci)

Możemy zorganizować spotkania pojedyncze lub w formie cyklu. Każde składa się z wykładu z historii sztuki ok 30 min, mojego pokazu na żywo technik i tematów, oraz pracy praktycznej. Tematy mogą zaproponować sami uczestnicy. Mam doświadczenia praktycznie w każdej z malarskich konwencji. Możemy zrobić na próbę jedno spotkanie i w razie potrzeby kontynuować.

Przykładowe tematy:

1. Podstawy rysunku z natury i z wyobraźni.
2. Ukazywanie przestrzeni za pomocą 8 rodzajów perspektywy.
3. Kompozycja w obrazowaniu , jak ją dostosować do tematu.
4. Koło barw, nauka o kolorze, farbach i podstawy malarstwa.
5. komponowanie malarskie wg tonacji barwnych.
6. Komponowanie malarskie na zasadzie temperatury kolorów
7. Pejzaż.
8. Weduta - pejzaż miejski.
- 9 Martwa natura i jej opowieści, kwiaty i inne atrybuty.
10. Portret
11. Studium postaci.
12. Abstrakcja - łączenie technik malarskich
13. Akt
14. Akwarela

O PROWADZĄCYM:

Szymon Teluk

Rysownik, karykaturzysta, malarz, autor komiksów. Wykładowca Ośrodka Postaw Twórczych we Wrocławiu i Uniwersytetu Zielonogórskiego. Prowadzi zajęcia z malarstwa, komiksu, ilustracji, rysunku koncepcyjnego i anatomicznego. Współtwórca kierunków studiów na Uniwersytecie Zielonogórskim: „Komiks i ilustracja z elementami concept art” oraz „Obrazowanie”. Pracownik dydaktyczny na zlecenie instytucji kultury. Twórca działającego w całym kraju projektu: "Warsztaty komiksu, ilustracji i karykatury" popularyzującego komiks i rysunek wśród różnych grup wiekowych. W jego ramach, w ostatnich latach przeprowadził warsztaty tematyczne w ok 200 miejscowościach w Polsce. Wzięło w nich udział już ponad 7000 uczestników z Polski, Czech, USA, Niemiec i Ukrainy.

Jako ilustrator i autor komiksów współpracuje głównie z pisarzami, muzykami oraz na potrzeby reklamy i stron internetowych. Od 1995 roku aktywnie działa jako karykaturzysta rysując w terenie oraz podczas pokazów rysowania na żywo

REFERENCJE PROWADZĄCEGO:

Relacje z przykładowych zrealizowanych projektów MKIDN i podobnych:

Relacja z warsztatów komiksu historycznego w Turku:
<http://biblioteka.turek.net.pl/kosciuszko-w-komiksie/>

Zakończenie trzymiesięcznego cyklu warsztatów w Łazach wraz z wystawą oraz promocją fanzina:
<http://www.biblioteka.lazy.pl/?p=16457>

Przygotowanie wystawy po dwudniowych warsztatach w Stalowej Woli:
<http://stw24.pl/dwa-dni-z-komiksem/>

Galeria karykatur:
karykatury.exxl.pl

Strona na facebooku z pokazami rysowani i karykaturami:
[facebook.com/karykaturydlaodwaznych](https://www.facebook.com/karykaturydlaodwaznych)

Strona na facebooku z relacjami z warsztatów:
[facebook.com/warsztatykomiksuikarykatury](https://www.facebook.com/warsztatykomiksuikarykatury)

Relacje fotograficzne z warsztatów, dostępne w sieci:
[tutaj](#)

FILM Relacja z warsztatów zorganizowanych przez Miejską Bibliotekę Publiczną im. J. Śniegonia w Wiśle z okazji Tygodnia Bibliotek:
<https://www.youtube.com/watch?v=nyeFY8fnCfM>

FILM Relacja z wystawy w Muzeum Ziemi Lubuskiej w 2011r :
<http://www.youtube.com/watch?v=F88aZX86Oaw>

KONTAKT W SPRAWIE OFERTY, DODATKOWYCH INFORMACJI, ORGANIZACJI WARSZTATÓW LUB RYSOWANIA NA ŻYWO KARYKATUR:
tel 601 981 259 , warsztatykomiksu@wp.pl

ZAPRASZAM DO WSPÓŁPRACY!



Warsztaty komiksu. - Prace uczestników (Miejska Biblioteka Publiczna, Zduńska Wola, 2018)



Uczestnicy warsztatu kreują anty-bohatera. (Galeria BWA Jelenia Góra, 2012)



Warsztaty karykatury. (Centrum Kultury i Sportu w Pruszczu Gdańskim, 2012)

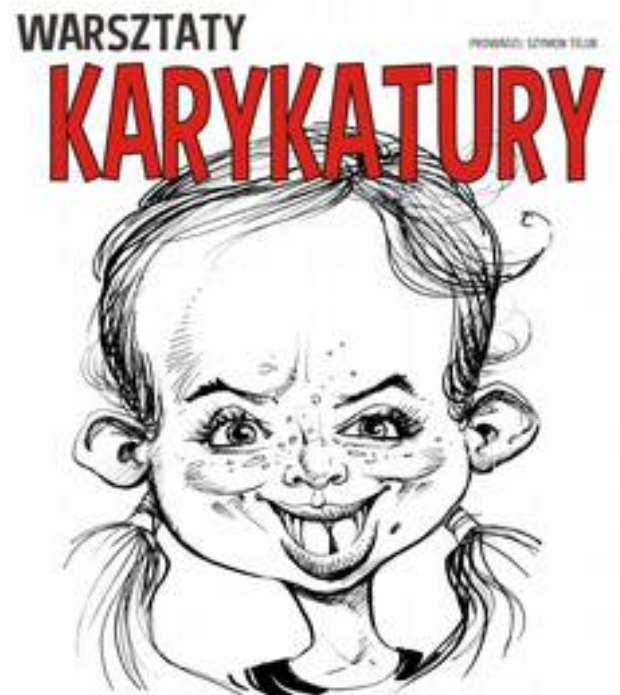
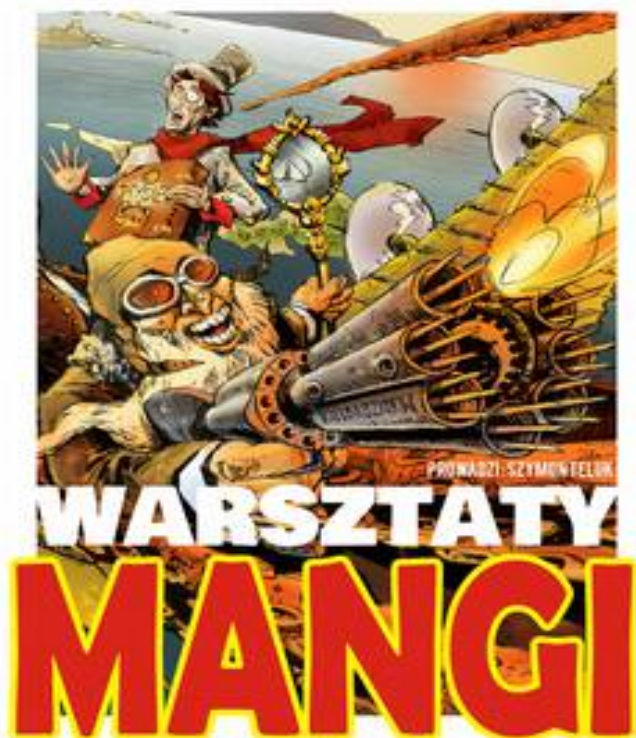
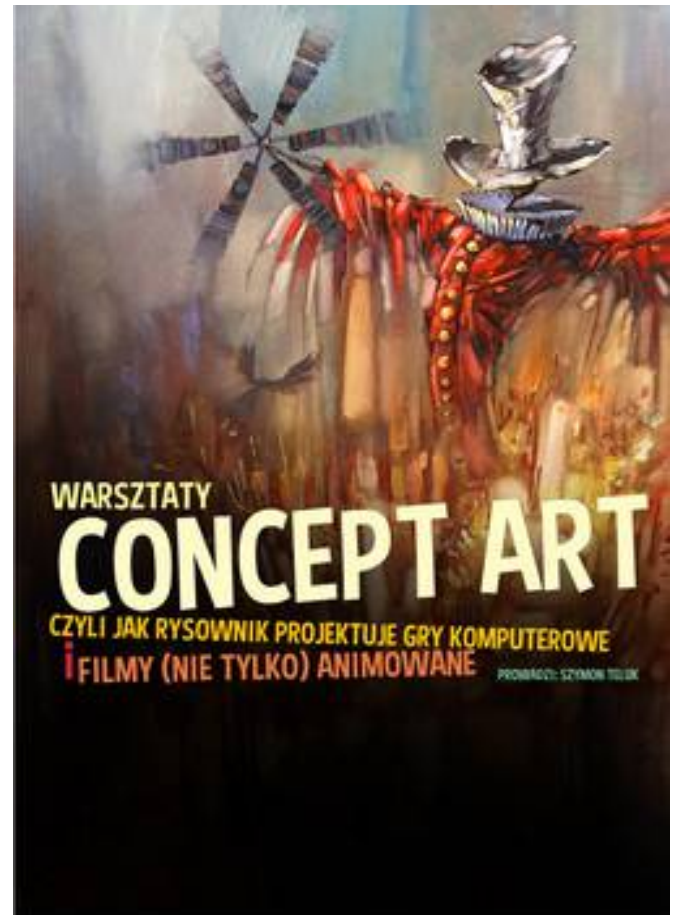


Warsztaty karykatury. Niemal 50 uczestników w różnym wieku rysowało sobie nawzajem w parach. (Szkoła Artystyczna w Ełku, 2013)



Zakończenie Warsztatów komiksu. (Inowrocław, 2013)

Przykładowe plakaty promujące warsztaty (dostarcza prowadzący w postaci cyfrowej)





Program warsztatów, ich koncepcja i materiały prezentowane w publikacji są własnością intelektualną prowadzącego. Niniejszy PDF ma charakter promocyjny i informacyjny i nie jest ofertą komercyjną. Prezentowane w nim treści i zdjęcia podlegają ustawie o ochronie praw autorskich. Autor należy do Związku Zawodowego Polskich Artystów Plastyków oraz jest członkiem Agencji Prawa Autorskiego. Wszelka publikacja materiałów zawartych w niniejszym dokumencie – jedynie za zgodą prowadzącego.

Copyright Szymon Teluk 2005-2020