



The Story Design Conference: Capire il Colore, la Composizione e lo sviluppo dei personaggi per l'animazione ed i film

Unisciti a Claire Keane (*Disney, Penguin Random House*), Brian McDonald (*Pixar, Disney, Industrial Light & Magic*), Jenn Ely (*Laika, Google, Dreamworks*) e Chris Oatley (*Disney, Fondatore/Direttore della Oatley Academy Of Visual Storytelling*) nella splendida cornice della città di Roma per un evento unico progettato per aiutarti a diventare il visual storyteller di successo che sei destinato ad essere!

Le Favole di Esopo, Romeo e Giulietta, Il Mago di Oz, Bambi, E. T., La Leggenda di Zelda, Il Re Leone, Alla Ricerca di Nemo, Il Signore degli Anelli...

Da migliaia di anni, le grandi storie cambiano il mondo.

Non solo ci insegnano *come* sopravvivere ma anche *perché*. Ci uniscono nella gioia e nel dolore. Ci trasmettono il potere di virtù guaritrici quali altruismo, fiducia, perdono ed amore...

La parte migliore del lavorare nell'animazione, nei videogiochi, negli effetti speciali e nella pubblicità è la possibilità di creare storie meravigliose ricche di significato in collaborazione con persone creative che hanno la stessa visione.

Ovviamente, l'industria può allontanarsi dal potere della storia ma anche quando ciò accade, i visual storytellers non la dimenticano mai. Loro troveranno *sempre* un modo per raccontare una grande storia – e per questo motivo, il loro lavoro vivrà per sempre...

Cosa rende grande un visual storyteller?

Come si uniscono colore, composizione e sviluppo dei personaggi per creare un'esperienza emozionale memorabile per il suo pubblico?

Cosa occorre per creare una carriera stabile come visual storyteller in un'industria sempre più competitiva?

... e come si sviluppa la propria "voce visiva"?

The Story Design Conference fornirà un punto di vista ispirante e fattivo su questi quesiti fondamentali.

Non si tratta semplicemente di "*star tranquillo a guardare artisti famosi produrre opere straordinarie*". The Story Design Conference è una conferenza personale, partecipativa, preparata da quattro tra i migliori insegnanti dell'industria dell'intrattenimento.

Porta con te il tuo portfolio e le tue idee! Ci saranno tantissime occasioni di interazione personale con i docenti e di ricevere feedback.

Che tu sia un concept artist, un character designer, un illustratore, uno story artist, un 3D artist, ecc.., tutti i docenti saranno disponibili durante la conferenza per aiutarti ad accelerare il tuo sviluppo artistico.

Vieni a Roma dal 28 settembre al 2 ottobre 2016 per "The Story Design Conference".

I posti sono limitati. Iscriviti oggi e ci vedremo a Roma per l'esperienza della tua vita!

PROGRAMMA DAY BY DAY

The Story Design Conference:

Colore, Composizione e Direzione artistica per cinema e animazione

MERCOLEDÌ:

Sessione mattina:

Benvenuto

- Chris Oatley

1 – Sviluppare la tua voce visiva:

- Jenn Ely e Chris Oatley

PAUSA PRANZO

2 – Come diventare un Visual Storyteller di successo:

- Brian McDonald

3 – Sessione di dibattito – Cosa occorre per lavorare nella'industria dell'intrattenimento oggi

- Claire Keane, Jenn Ely, Brian McDonald e Chris Oatley

GIOVEDI':

1 – Creare personaggi credibili:

- Claire Keane

PAUSA PRANZO

2 – Manda I tuoi personaggi all'Inferno:

- Brian McDonald

Incontro con gli ospiti/ Portfolio review personale

VENERDI':

1 – Demistificare la composizione:

- Brian McDonald e Chris Oatley

PAUSA PRANZO

2 – Demistificare il colore:

- Claire Keane e Chris Oatley

3 - Styling del colore e Design di produzione:

- Jenn Ely

SABATO:

1 – Come il colore racconta una storia: (Design del colore in The Shawshank Redemption & Ex Machina)

- Chris Oatley

PAUSA PRANZO:

2 – Dimostrazione dal vivo con pastelli:

- Claire Keane

3 – Dimostrazione dal vivo con Styling del colore:

- Jenn Ely

DOMENICA:

1 – Revisione dei Portfolio:

- Claire Keane, Jenn Ely e Chris Oatley

PAUSA PRANZO

2 – Il potere di una storia:

- Brian McDonald

3 – Sessione di dibattito - Re-Cap del Workshop e saluti

- Claire Keane, Jenn Ely, Brian McDonald e Chris Oatley