



ARS
IN
FAB
ULA

Summer School 2017





Summer School 2017

L'albo illustrato in due percorsi di illustrazione full-immersion

I corsi della Ars in Fabula Summer School sono un'occasione unica per conoscere l'illustrazione e l'animazione, attraverso l'uso delle tecniche sia tradizionali sia digitali, con due percorsi specifici ed i protagonisti d'oggi in campo internazionale.

La Summer School Ars in Fabula offre due tipologie di percorsi di formazione artistica e professionale distinti.

Il Basic Design affronta le tappe della progettazione di un albo illustrato concentrandosi sulle singole tematiche, fornendo le basi per una metodologia professionale. Sul versante tecnico pittorico l'offerta formativa spazia dalle tecniche tradizionali come l'acquerello, l'acrilico, le tecniche miste alle moderne contaminazioni digitali. Questi corsi sono rivolti a coloro che intendono avvicinarsi al settore editoriale con aspirazioni professionali, senza limitazioni di età e di titolo di studio.

Il Visual Design mira a fornire allo studente tutti gli strumenti progettuali e metodologici riguardo l'interpretazione del testo. Avviare una personale ricerca per sviluppare quelle capacità interpretative fondamentali per il raggiungimento di uno stile personale è l'obiettivo principale di questi corsi. Anche sul versante tecnico pittorico, i docenti guideranno gli studenti in un percorso mirato a sviluppare una tecnica personale. Questi corsi sono particolarmente pensati per chi ha già intrapreso un

proprio percorso nell'illustrazione (Ars in Fabula Entry-Level e Master, accademie e corsi di illustrazione), come approfondimento e perfezionamento specifico.

I corsi sono frequentabili singolarmente o nella formula intero percorso. Il titolo rilasciato dai due percorsi Basic Design e Visual Design garantisce il riconoscimento di 5 punti su 5 in Formazione Specifica per l'ingresso al Master in Illustrazione Ars in Fabula.

Inoltre ad Ars in Fabula *every day is Open-day!* Richiedi un appuntamento con i tutor della scuola per la tua port-folio review e per programmare il tuo percorso di studi o l'ingresso al Master.

In copertina un'illustrazione di Anna Forlati per "Le renard et l'aviateur", Éditions Notari

Summer School

Ars in Fabula Summer School
10 luglio / 4 agosto 2017

Basic design

Stop-motion

Stefano Bessoni

10/14 Luglio

Character design

Marco Somà

17/21 Luglio

Story-board design

Simone Rea

24/28 Luglio

Illustration design

Anna Forlati

31 Luglio/4 Agosto

Visual design

Visual style by:

Carll Cneut

17/21 Luglio

Visual style by:

Pablo Auladell

24/28 Luglio

Visual style by:

Roger Olmos

31 Luglio/4 Agosto



Stop motion

Stefano Bessoni

10/14 Luglio

Film-maker e illustratore, Stefano Bessoni ci svelerà i segreti dell'animazione guidandoci nella realizzazione di personaggi tridimensionali fino a dar loro vita con la tecnica stop-motion.

Corso destinato anche agli allievi delle passate edizioni con programma personalizzato e tappa di partenza per il Character design per i frequentanti l'intero modulo di Basic design.

MODALITÀ Primo giorno: Storia della tecnica stop-motion, con l'analisi di alcuni tra i più importanti animatori del cinema d'autore e commerciale.

Secondo giorno: La fabbricazione degli scheletri, da quelli semplici in filo di ferro intrecciato a quelli complessi con snodi a sfere e micro regolazioni a vite.

Le varie tipologie di materiali per la costruzione dei burattini, dalla modellazione allo stampo, alle repliche in serie. Le varie tipologie di plastilina, le schiume, le resine e il lattice (proiezione di fotografie inerenti gli argomenti trattati). Terzo giorno: Progettazione di un personaggio snodabile da animare. Fabbricazione guidata di scheletri e burattini: ogni iscritto potrà progettare ed impostare il proprio burattino.

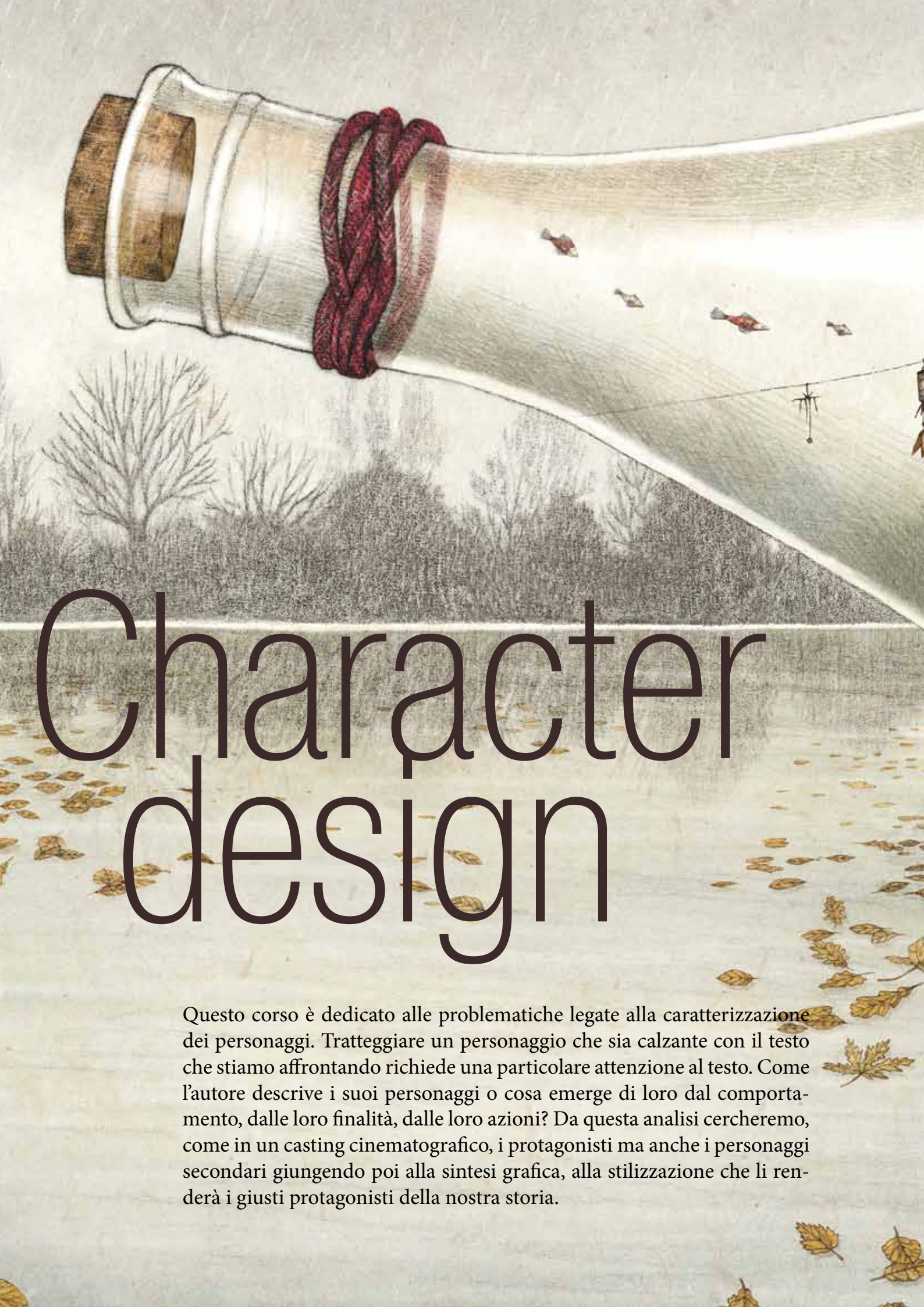
Quarto giorno: Fabbricazione guidata dei burattini. Quinto giorno: Finaliz-

zazione guidata dei burattini. Approfondimento dei software per realizzare film in stop-motion, in particolare *Dragonframe* (proiezione dell'interfaccia del programma e analisi di alcune animazioni realizzate). Realizzazione di brevi inquadrature in stop-motion.

TECNICHE Stop-motion. La stop-motion, chiamata anche ripresa a passo uno o animazione a passo uno (in inglese stop-motion o anche frame by frame) è una tecnica di ripresa cinematografica e di animazione. Il passo uno sfrutta un particolare software che permette di catturare un fotogramma alla volta, azionata dall'operatore/animatore. Con questo processo è quindi possibile creare dei cartoni animati con pupazzi snodabili.



MATERIALI Filo di alluminio speciale per animazioni stop-motion e lattice di gomma (la scuola provvederà ad acquistarli dividendo poi tra tutti gli iscritti la spesa, indicativamente di 15 euro cadauno). Scotch, carta velina o carta cina, filo di ferro. Pasta modellabile bianca essiccabile all'aria Fimo Light Air. Acquarelli. Gomma piuma soffice e cerotto medicale Omnifix (o similare) Attrezzi vari: pinze, forbici, taglierini. Attrezzi vari per disegno e modellato. Computer portatile e una macchina fotografica digitale.



Character design

Questo corso è dedicato alle problematiche legate alla caratterizzazione dei personaggi. Tratteggiare un personaggio che sia calzante con il testo che stiamo affrontando richiede una particolare attenzione al testo. Come l'autore descrive i suoi personaggi o cosa emerge di loro dal comportamento, dalle loro finalità, dalle loro azioni? Da questa analisi cercheremo, come in un casting cinematografico, i protagonisti ma anche i personaggi secondari giungendo poi alla sintesi grafica, alla stilizzazione che li renderà i giusti protagonisti della nostra storia.



Marco Somà

17/21 Luglio

MODALITÀ Dall'osservazione del reale agli sketches a matita fino alla sintesi definitiva dei personaggi della storia scelta. Si passerà poi allo studio delle tecniche pittoriche per arrivare alla realizzazione definitiva dei personaggi.

TECNICHE Acquerello, matite, colorazione digitale.

MATERIALI Carta da schizzo, matite o micromine di diversa durezza, gomma

pane, fogli per definitivi (bianchi lisci e fogli da lucido), acquerelli, pennelli da acquerello di varie dimensioni, carta da acquerello satinata marca Arches o Fabriano Artistico da 300 gr., pc, Photoshop Cs4 o versioni successive, tavoletta grafica, carte per collage, ad esempio: carte di riso, carte texturizzate, (per comodità e per risparmiare tempo è preferibile portare il materiale già digitalizzato e archiviato in un'unica cartella).

Book design

Simone Rea

24/28 Luglio

Acquisire un metodo di lavoro per affrontare quella che è la fase più importante della realizzazione di un libro illustrato è lo scopo di questo corso. Tratteremo, infatti, le tematiche iniziali della lavorazione del libro: l'analisi del testo e la suddivisione delle pagine, lo studio dei personaggi e le ambientazioni fino alla realizzazione dello story-board e lo studio delle tecniche di realizzazione.

MODALITÀ Il lavoro iniziale sarà incentrato nell'interpretazione del testo, con l'obiettivo di far emergere varie chiavi di lettura. Seguirà una analisi delle caratteristiche tecniche dei vari albi illustrati: carta, formati, pagine, foglio di stampa, passaggi dall'originale alla stampa. Molta importanza verrà data alla fase pratica, progettuale: lo studio dei personaggi, delle ambientazioni, il ritmo delle pagine, fino alla realizzazione dello story-board che è il vero e proprio progetto del libro. La conoscenza della tecnica dello story-board è fondamentale per il lavoro dell'illustratore. Il corso affronterà, inoltre, la sperimentazione sul colore per la realizzazione delle tavole definitive.

TECNICHE Acrilico, monotypia e tecniche miste, story-board (story-board è un termine inglese che indica la rappresentazione grafica, sotto forma di sequenze disegnate in ordine cronologico, delle inquadrature di un albo illustrato, di un fumetto o di un'opera cinematografica).

MATERIALI Acrilici, pennelli tondi e piatti di varie dimensioni (importante portare almeno un pennello piatto grande, misura 30 circa), nastro adesivo, pastelli, carta da fotocopia A3 o A4, carta lucida, acetato, carta velina, carta vetrata, punta da incisione, carta liscia di grammatura non inferiore a 320 gr. e max 600 gr. (es. Quadrex), rullo calcografico di medie dimensioni (15 cm. circa), tubetto di inchiostro calcografico diluibile in acqua (colore a piacere).





Illustration design

Quante volte ci siamo trovati nella condizione di non saper realizzare l'immagine o il concetto che abbiamo in testa? Realizzare un'illustrazione significa progettare. Saper costruire compositivamente l'immagine senza perdere di vista la narrativa ma sempre inseguendo le nostre intuizioni; darle infine forza espressiva attraverso le scelte tecniche e cromatiche, questa è la principale finalità del corso.

Anna Forlati

31 Luglio/4 Agosto

MODALITÀ Iniziale analisi di una selezione di libri illustrati con particolare attenzione al ritmo, alla struttura, ed al rapporto immagine-testo. Approfondimenti teorici e pratici sulla struttura e le regole dell'albo illustrato, il colore, la composizione, la resa del dettaglio e la tecnica. Dopo una serie di esercizi di riscaldamento e di sblocco creativo verrà affrontata una sequenza di storyboard. Lavoreremo in seguito alla realizzazione di una o più tavole, riflettendo su come non perdere nel definitivo la freschezza e la forza dello schizzo in bianco e nero.

TECNICHE Acrilico, matite pastello, pastelli a olio.

MATERIALI Forbici, taglierino, colla stick, cartoncini A4 bianchi e neri, pennelli piatti e a punta di diverse dimensioni, matite di gradazioni diverse. Carta da schizzo, carta Fabriano Artistico satinata 300 gr. Un pennarello punta fine. Acrilici delle seguenti tonalità: bianco di titanio, grigio di Paynes, terra d'ombra naturale. Matite pastello e pastelli a olio. Pasta per modellare Liquitex o simili. Straccio di cotone, carta vetrata fine. Una punta da incisione.

Visual style

Carll Cneut

17/21 Luglio

Uno dei settori più importanti dell'editoria illustrata è senza dubbio quella dei classici per bambini. Affrontare un classico è la prima fondamentale tappa per chi aspira a diventare illustratore. Come dare sempre nuova vita ai testi immortali della letteratura per l'infanzia attraverso una chiave di lettura e stile contemporaneo sarà la tematica di questo corso condotto da uno dei grandi maestri del settore.

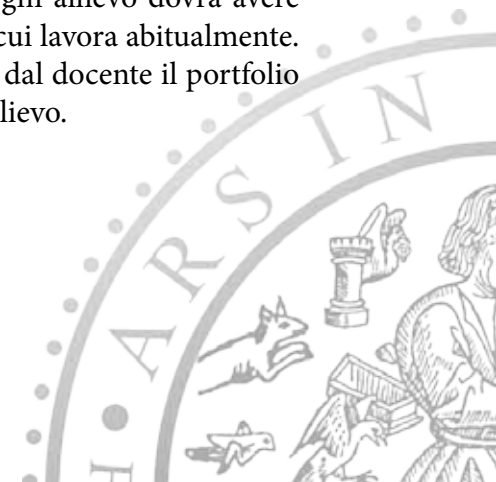
Affrontare un testo la cui iconografia è così consolidata nell'immaginario comune come nel caso dei classici richiede all'illustratore grandi capacità narrative oltre che la capacità di riuscire ad innovare pur restando fedele al testo. Per questo è necessario acquisire senso critico per capire quale tratto nel proprio campionario stilistico è più consono al testo che si sta affrontando.

Carll Cneut

MODALITÀ Si lavorerà cercando formulazioni diverse per il testo affrontato a partire da quella più aderente al testo per arrivare ad ipotesi alternative e originali

TECNICHE Tecnica personale. L'allievo sarà seguito nello sviluppo della propria tecnica o della tecnica preferita.

MATERIALI Ogni allievo dovrà avere i materiali con cui lavora abitualmente. NB: È richiesto dal docente il portfolio dei lavori dell'allievo.







The background of the entire page is a light-colored, textured surface, possibly paper or canvas. It features faint, sketchy drawings. A prominent one is a hand, shown from the side, with fingers slightly curled, rendered in a soft, greyish-brown tone. Another drawing is a long, thin, slightly curved pencil or brush, also in a similar muted color, extending from the top right towards the center. The overall aesthetic is artistic and minimalist.

Visual style

Pablo Auladell
24/28 Luglio

Questo corso affronterà una tematica particolarmente delicata e cioè quella di trasmettere il mistero e la poesia attraverso le immagini. Auladell ci aiuterà a comprendere come l'illustrazione è un viaggio dentro se stessi e nello stesso tempo dentro le profondità del testo.

Come cercare di ottenere il mistero poetico nelle nostre illustrazioni? Dobbiamo, come Alice, oltrepassare lo specchio e guardare il testo da lì o immergendoci nelle profondità del lago del testo per tornare con una immagine e darle vita.

Come sempre dividerò con voi il processo di elaborazione dei miei nuovi libri illustrati, oltre che i problemi, le riflessioni e le conquiste di un anno di lavoro.

Pablo Auladell

MODALITA' Al mattino si inizierà con lezioni audiovisive proseguendo con il lavoro individuale sulle illustrazioni; alla fine della giornata ci sarà un confronto per commentare e condividere i progressi e le difficoltà.

MATERIALI Materiale base per il disegno (matita, carta, etc.) e tutto ciò con cui gli allievi preferiscono lavorare per realizzare alcune tavole definitive a livello professionale. Uno specchio. Un portfolio base (5 immagini al massimo).

Visual style

Roger Olmos

31 Luglio/4 Agosto

Problemi del tutto particolari si pongono all'illustratore nell'affrontare testi di autori contemporanei. Gli stili si mescolano tra loro dando vita ad immaginari inusuali, sofisticati. Olmos ci guiderà nelle giornate di questo corso nel tentativo di superare gli steccati del convenzionale in un gioco di contaminazioni e di rimandi.

Creeremo un ventaglio di ipotesi stilistiche facendo emergere i vostri tratti caratterizzanti, le vostre modalità operative, la vostra gamma cromatica attraverso la realizzazione di immagini per testi molto diversi tra loro. Ogni testo è un'esperienza, ed il nostro universo emerge attraverso le esperienze che abbiamo fatto e dalle risposte che abbiamo saputo dare alle mille domande che i vari testi ci hanno posto. Troverete così gli ingredienti essenziali per cominciare a maturare il vostro modo di vedere il mondo.

Roger Olmos

MODALITA' L'attività alternerà momenti teorici di riflessione sul senso del testo e il significato dell'immagine: l'analisi del soggetto e la sua interpretazione, il disegno dal vero e la sua rilettura, inquadrature e punti di vista per costruire una narrazione e uno sguardo personale.

TECNICHE Il docente seguirà lo sviluppo della tecnica adoperata dall'allievo.

MATERIALI Ogni partecipante potrà portare i materiali con cui abitualmente lavora.



I docenti della Summer School 2017



Stefano
BESSONI



Stefano Bessoni è regista cinematografico, illustratore e animatore. Lavora con la tecnica della stop-motion. È diplomato presso l'Accademia di Belle Arti di Roma. Dal 1989 ha realizzato numerosi film sperimentali, installazioni video teatrali e documentari, suscitando l'attenzione della critica e ricevendo molti riconoscimenti presso festival nazionali e internazionali. Nel 2015, in occasione del centocinquantesimo della prima edizione di Alice nel Paese delle Meraviglie, il Museo Luzzati di Genova gli ha dedicato un'importante mostra, dove tutte le illustrazioni originali di Alice Sotto Terra e i bozzetti realizzati dal 1989 a oggi, sono messi a confronto con la rilettura del classico carrolliano realizzata da Emanuele Luzzati negli anni novanta. Il suo interesse per "la dimensione irreali delle fiabe", delle Wunderkammern e delle vecchie ballate lo ha portato alla creazione di diversi libri, tutti pubblicati dalla casa editrice Logos, ispirati a questo universo: *Homunculus* e *Wunderkammer* (2011), *Alice sotto terra* (2012), *I canti della forca* (2013) la riscrittura in chiave "macabra" di *Pinocchio* (2014), *Mr Punch* (2015), da cui è nato anche l'omonimo cortometraggio ed *Oz* (2016). Sempre per Logos ricordiamo i manuali sulla tecnica stop-motion.



Marco
SOMÀ



Marco Somà nasce a Cuneo nel 1983. Dopo aver studiato pittura all'Accademia di Belle Arti, frequenta il Master in Illustrazione per l'Editoria Ars in Fabula. Le sue illustrazioni sono state selezionate per l'Annual 2011 dell'Associazione Illustratori (Milano), alla 31° Edizione delle Immagini della Fantasia di Sarmede, per la Biennale d'illustrazione di Bratislava (Slovacchia) nel 2013 e per la Bologna Illustrators Exhibition nel 2011, 2013, 2014 e 2016. Nel 2015 ha ricevuto il "Premio Emanuele Luzzati - Gigante delle Langhe - XIII° Edizione" per le illustrazioni dell'albo *La Regina delle rane non può bagnarsi i piedi* Kite Edizioni e il "Premio Giovanni Arpino - XV° Edizione" per le illustrazioni dell'albo *Robot* Rizzoli Editore.



Simone
REA



Dopo essersi diplomato all'Accademia di Belle Arti di Roma comincia a dedicarsi all'illustrazione editoriale per bambini e ragazzi. Comincia a farsi conoscere con la selezione alla mostra 'Figures Futur' a Montreuil (Parigi) nel 2006. Consacrato poi con la selezione alla Bologna Illustrators Exhibition negli anni 2008, 2011, 2015, 2016. È stato insignito con The Plaque of the BIB nel 2011 nell'ambito della Biennale di Illustrazione di Bratislava (Slovacchia). Pubblica con gli editori: Rizzoli (Italia), Topipittori (Italia), A buen paso (Spagna), Vanvere (Italia).





Anna
FORLATI



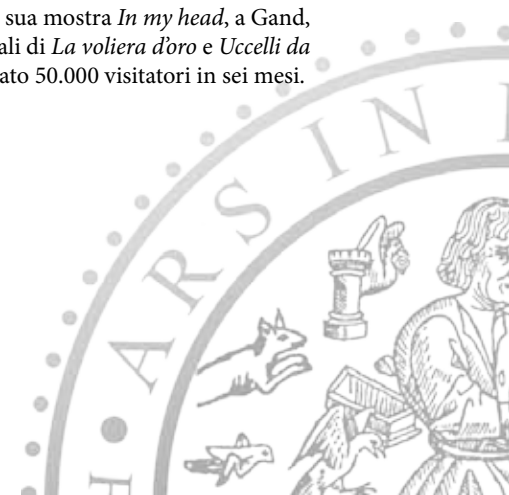
Anna Forlati è nata nel 1980 a Venezia. Nel 2012 si diploma al Master in Illustrazione per l'Editoria Ars in Fabula pubblicando il suo lavoro di tesi *I libri di Maliq* con la casa editrice Rizzoli (Italia) e l'anno successivo le tavole del libro verranno esposte alla libreria Giannino Stoppani di Bologna. Ha partecipato a varie rassegne internazionali di illustrazione, tra cui la Mostra degli Illustratori, Bologna Children's Book Fair nel 2014. Pubblica in Italia con Rizzoli, Edizioni Corsare, Settenove, Bulles de Savon (Francia), Kalimat (Emirati Arabi), édition Notari (Svizzera).



Carll
CNEUT



Carll Cneut è nato nel 1969 a Roeselare (Fiandre). Ha studiato grafica al Saint-Lucas Institute di Gand e ha iniziato la sua carriera in un'agenzia pubblicitaria. Nel 1996 ha illustrato il suo primo libro di poesie: *Varkentjes van marsepein*. Da allora Carll ha illustrato oltre venti libri, che sono stati tradotti in altrettante lingue straniere e hanno ottenuto numerosi riconoscimenti internazionali, tra i quali il Flemish prize for the best illustrated book of the year, 2000 (Belgio); l'Honourable Mention della Bologna Children's Book Fair, 2001; Prix Octogone (Francia); Eselsohr (Germania); Zilveren Penseel (Olanda) ecc. Nel 2015 la sua mostra *In my head*, a Gand, con le tavole originali di *La voliera d'oro* e *Uccelli da disegnare* ha registrato 50.000 visitatori in sei mesi.





Pablo
AULADELL



Roger
OLMOS



Laureato in Filologia inglese presso l'Università di Alicante (Spagna), è un illustratore e fumettista. Dopo aver collaborato con il collettivo La Taberna del Nù Azul, inizia la sua carriera professionale ottenendo il Premio de Còmic Injuve (Istituto Gioventù) nel 2000. Nelle sue pubblicazioni ha rivisitato i classici e illustrato testi contemporanei sviluppando il proprio territorio narrativo. Il suo lavoro è stato riconosciuto con il Premio del Ministerio de Cultura a las Mejores Ilustraciones de Libros Infantiles y Juveniles nel 2005 per "Peiter, Peter y Peer y otros cuentos de Andersen, il Premio al Autor Revelación al Saló del Còmic di Barcelona nel 2006 per la *Torre bianca* (ed. De Ponent / ed. Actes Sud l'An2) e la National Comic Award 2016 per il *Paradiso Perduto* (ed. Sixth Floor, 2015). Le sue recenti pubblicazioni includono anche *La feira abandonada* (Barbara Fiore, 2013), *La leggenda del santo bevitore* (Red Fox, 2014) e *Le avventure di Huckleberry Finn* (Sixth Floor, 2016).

Roger Olmos, nato a Barcellona nel 1975, si avvicina al mondo del disegno e dell'illustrazione fin da piccolo, frequentando lo studio del padre. Al termine degli studi inizia un apprendistato all'Institut Dexeus come illustratore scientifico. Successivamente si iscrive alla scuola di arti e mestieri Llotja Avinyò di Barcellona. Nel 1999 viene selezionato alla Bologna Children's Book Fair, dove conosce il suo primo editore, Kalandraka. L'anno successivo pubblica il suo primo libro, *Tío Lobo*, che nel 2002 viene inserito nella selezione White Ravens dell'Internationale Jugendbibliothek di Monaco. Ha pubblicato oltre sessanta titoli con una ventina di case editrici spagnole e internazionali, come Edelvives, Penguin Random House, Macmillan, Kalandraka, Oqo Editora, Ediciones B, La Galera, Teide, Anaya, Edebé, Planeta, Baula, Melhoramentos, Bromera, Editions 62, Pirouette, Nubeocho, La Fragatina, Valentina edizioni, Pastel de Luna, Jaguar. In Italia i suoi libri sono pubblicati da Logos Edizioni.



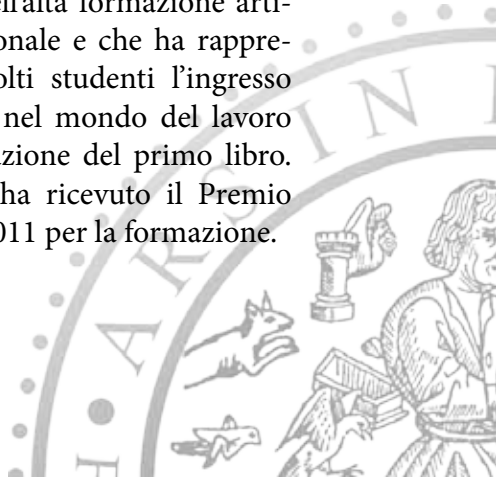


La scuola Ars in Fabula

Il settore ragazzi occupa da molto tempo un ruolo di primaria importanza nel campo editoriale ed ha conosciuto in questi ultimi dieci anni una forte espansione. L'illustratore che si occupa di questo settore è un professionista al quale sono richieste conoscenze ed abilità specifiche. Capacità narrativa, organizzativa e gestionale devono coniugarsi con creatività ed originalità stilistica. Ars in Fabula è la scuola di illustrazione specializzata in questo settore.

Nata nel 2001 a Macerata è ospitata nelle sale di Palazzo Compagnoni Marefoschi, uno dei palazzi più importanti della città, opera di Luigi Vanvitelli. Ars in Fabula da sempre si occupa di editoria ed è riconosciuta nel settore per il livello di preparazione dei propri diplomati. Molti, infatti, sono gli illustratori professionisti che si sono formati qui e che oggi lavorano a livello internazionale consacrati dalle più importanti mostre di settore come la prestigiosa Mostra degli Illustratori della Fiera del

Libro di Bologna. Diverse sono le offerte formative della scuola che vedono nel Master in Illustrazione Editoriale il punto focale dell'alta formazione artistica e professionale e che ha rappresentato per molti studenti l'ingresso vero e proprio nel mondo del lavoro con la pubblicazione del primo libro. Ars in Fabula ha ricevuto il Premio Andersen nel 2011 per la formazione.





A sinistra gli interni di Palazzo Compagnoni Marefoschi. In alto la facciata del palazzo ed il giardino antistante la scuola. A seguire le aule ed alcuni momenti durante le lezioni.



DURATA E SEDE

I corsi hanno tutti durata settimanale (lun-ven con orario 09:00-13:00/14:30-18:30) e si svolgono presso la sede della scuola Ars in Fabula, Palazzo Marefoschi via Don Minzoni 11, 62100 Macerata.

TITOLO

Per ogni corso verrà rilasciato un Attestato di Frequenza. Il titolo per la frequentazione degli interi percorsi (Basic Design e Visual Design) viene riconosciuto, con 5 punti in Formazione Specifica per l'ingresso al Master Ars in Fabula.

ILLUSTRAZIONE BASIC DESIGN

Questi corsi sono aperti a tutti ed hanno la finalità di fornire agli allievi gli elementi fondamentali della narrazione per immagini, della progettazione del libro illustrato, delle tecniche pittoriche sia tradizionali sia digitali e dell'animazione.

ILLUSTRAZIONE VISUAL STYLE

Corsi con ingresso su selezione, finalizzati al perfezionamento tecnico e stilistico, ma anche all'approfondimento delle tematiche inerenti al settore editoriale. Non necessitano della selezione i candidati provenienti da studi artistici, gli allievi Master e quelli Entry-Level.

TARIFFE

Il costo dei singoli corsi è di 360 euro. E' possibile pagare in unica soluzione con bonifico di 360 euro oppure, per chi si iscrive entro il 31 Maggio, con bonifico di 160 euro di anticipo e bonifico di 200 euro a saldo entro 30 giorni.

ISCRIZIONE

Basic Design: Inviare via mail il modulo di iscrizione compilato unitamente ad un breve curriculum alla segreteria all'indirizzo info@arsinfabula.com

Visual Style: Inviare via mail il modulo di iscrizione compilato alla segreteria all'indirizzo info@arsinfabula.com unitamente a 2/3 copie dei propri disegni e un breve curriculum.

Tutti i corsi sono a numero chiuso e le iscrizioni verranno visionate per ordine d'arrivo con priorità per gli iscritti agli interi percorsi.

PAGAMENTI

I pagamenti vanno effettuati entro cinque giorni lavorativi dalla conferma dalla segreteria circa la disponibilità di posti per i corsi di Basic Design o dell'ammissione per i corsi di Visual Style. L'iscrizione si riterrà perfezionata al momento del ricevimento del pagamento.

MODALITÀ DI PAGAMENTO

Bonifico bancario su c/c intestato ad Ars in Fabula
Iban: IT91Y0605513401000000021974

Nella causale specificare unicamente nome dello studente e nome del docente o del percorso scelto. Inviare poi la distinta di pagamento via mail alla segreteria.

TESSERA ARS IN FABULA

L'Ars in Fabula-Summer School è un servizio erogato dalla associazione culturale Ars in Fabula. Per poter partecipare è necessario essere associati alla suddetta ed essere in regola con il pagamento della tessera associativa. Il costo della tessera quale socio ordinario è di 15 euro; ha durata annuale e dà diritto di partecipare a tutte le iniziative dell'associazione. Per il tesseramento o il rinnovo rivolgersi alla segreteria.

SEGRETERIA

Ars in Fabula - Scuola di Illustrazione
Palazzo Marefoschi, Via Don Minzoni n° 11,
62100 Macerata. Tel+ 39 0733 231740
www.arsinfabula.com
info@arsinfabula.com



Summer
School
2017

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Città _____

Telefono _____

Mail _____

Per iscriversi barrare i singoli corsi o l'intero percorso

Basic design 10/14 Luglio Stefano Bessoni 17/21 Luglio Marco Somà 24/28 Luglio Simone Rea 31 Lug/4 Ago Anna Forlati

Visual style 17/21 Luglio Carl Cneut 24/28 Luglio Pablo Auladell 31 Lug/4 Ago Roger Olmos

Data e firma _____

Inviare compilata a: info@arsinfabula.com



ARS
IN
FAB
ULA

The picture book academy

Ars in Fabula

Scuola di Illustrazione
Palazzo Marefoschi
Via Don Minzoni 11
62100 Macerata, Italy
Tel 0733 231740
info@arsinfabula.com
www.arsinfabula.com



Summer School 2017

Ars in Fabula

Scuola di Illustrazione

Palazzo Marefoschi

Via Don Minzoni 11

62100 Macerata, Italy

Tel 0733 231740

info@arsinfabula.com

www.arsinfabula.com