DAPL06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN GRAPHIC DESIGN & MULTIMEDIA

.

Insegnamento	ARTE DEL FUMETTO
Codice settore disciplinare	ABPR20
Docente	SILVIA BARONCELLI
Anno di corso	1
Semestre di insegnamento	2
Crediti formativi	6
Propedeuticità	-
Obiettivi formativi	Il corso ha l'obiettivo di offrire una preparazione teorica, metodologica e progettuale di base nella creazione ed elaborazione dell'immagine e nella realizzazione di una sequenza di illustrazioni. Lo scopo è di formare figure in grado di confrontarsi con i diversi linguaggi della narrazione per immagine. Dal punto di vista didattico si avvia lo studente all'acquisizione del metodo di analisi stilistica e valutazione qualitativa applicato al libro illustrato e al mondo dell'illustrazione editoriale. Lo studente avrà l'occasione di affrontare l'illustrazione nelle sue molteplici articolazioni, approfondendo le interconnessioni con altri linguaggi e le relazioni con le diverse tecniche grafiche, da quelle più tradizionali alle nuove tecnologie digitali e di approfondire tutte le fasi in cui si articola la creazione di un albo illustrato: dallo studio dei personaggi, allo storyboard, fino alla realizzazione finale. Il libro diventa oggetto di studio, considerato come "prodotto artistico", con i propri aspetti formali e stilistici, diventa anche un mezzo per ricercare il proprio stile grafico-narrativo.

Contenuti del corso	Il corso affronterà una breve storia del fumetto e dell'arte grafico narrativa in generale. Si concentrerà molto sull'analisi dell'immagine, in modo che lo studente possa capire cosa rende un'immagine accattivante e spendibile in ambito professionale. Il corso si svilupperà poi sul piano pratico guidando ogni studente verso la ricerca di uno stile grafico e creativo che possa rappresentare il proprio linguaggio comunicativo in ambito illustrativo.
Metodologia didattica	Le lezioni saranno di tipo teorico-pratico. Durante ogni lezione verrà presentata una spiegazione teorica a cui seguirà l'applicazione pratica da parte degli studenti, che si potranno avvalere di materiali propedeutici forniti dall'insegnante e di indicazioni pratiche. Molto importante è lo spirito laboratoriale del corso, che invita gli studenti a lavorare in classe e cercare il proprio stile, osservando anche il lavoro degli altri colleghi, in modo da poter vivere in un ambiente stimolante e di continuo confronto. Le esercitazioni realizzate verranno costantemente revisionate in modo da poter arrivare al miglior risultato finale. Su classroom del gruppo del corso gli studenti potranno caricare le immagini svolte durante le lezioni in modo da creare un ulteriore "luogo" di confronto.

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	Presentazione del corso. Analisi dell'immagine, analisi di illustrazione editoriale. **Attività di laboratorio:** Disegno con la parte destra del cervello, copia di un'opera al contrario. Ricerca su un illustratore o fumettista che lo studente apprezza e dal quale vorrebbe ispirarsi.
	UD 2	Character design: progettazione grafica di un personaggio, analisi del processo creativo che gli artisti devono mettere in atto per dare vita a un personaggio inventato e originale, partendo dalle basi per arrivare al prodotto finito. Studio dell'anatomia umana. **Attività di laboratorio:** realizzazione grafica di un personaggio originale, utilizzando materiale grafico di riferimento dotato dall'insegnante.

	UD 3	Studio della composizione grafica di un'immagine. L'importanza della copertina di un libro. analisi degli elementi costruttivi della cover e degli espedienti grafici in grado di dare forza all'immagine. Analisi della composizione grafica di una cover editoriale. Indicazioni sulla progettazione e la realizzazione di una cover. **Attività di laboratorio:** progettazione di uno sketch preparatorio di una cover.
	UD 4	Analisi di una narrazione grafica. Progettazione di un ritmo narrativo tramite lo storyboard **Attività di laboratorio:** realizzazione di un mini story board.
	UD 5	Approfondimento del lavoro dell'autrice Suzy Lee. Una regola implicita in editoria stabilisce che, in un libro illustrato, l'artista dovrebbe evitare di disegnare in mezzo alla doppia pagina per non disturbare la lettura. Scopriamo insieme cosa succede se questa regola viene ignorata. **Attività di laboratorio:** progettazione di una serie di doppia pagina illustrata e realizzazione di semplice menabò.
	UD 6	Visita al giardino zoologico di Pistoia. Il parco sarà il luogo ideale per sperimentare il disegno dal vero. Divisione in gruppi per osservare gli animali, disegnarne le sembianze e il carattere. Realizzazione di un personaggio ispirato agli animali conosciuti. È prevista una visita guidata del parco, costo di ingresso € 11. **Attività di laboratorio:** realizzazione di sketches dal vero, studio grafico degli animali.
	UD 7	Studio della narrazione grafica e simbolica, uso delle figure retoriche nell'arte e nel mondo della comunicazione in generale. **Attività di laboratorio:** progettazione grafica di un'immagine con l'uso delle figure retoriche indicate dall'insegnante
	UD 8	Studio del colore e della forza comunicativa veicolata da esso. Analisi dei contrasti di Itten. **Attività di laboratorio:** progettazione di un'immagine utilizzando i tipi di contrasto indicati dall'insegnante.
	UD 9	Illustrazione digitale, uso dei software di disegno applicati al disegno. **Attività di laboratorio:** colorazione digitale di un'immagine assegnata dall'insegnante
	UD 10	Incontro di uno studente laureato Laba, con tesi inerente alla disciplina. Gli studenti hanno l'occasione di visionare un progetto di tesi di buon livello, confrontarsi con il relatore e poter approfondire argomenti toccati durante il corso.
	UD 11	Studio grafico del volto umano. Analisi dello stile dell'artista Julian Opie e di altri disegnatori specializzati nell'arte del ritratto.

		Attività di laboratorio: elaborazione grafico digitale di un ritratto, ispirandosi all'artista citato o ricercando un proprio stile.
	UD 12	Progettazione grafica di un racconto concordato con l'insegnante, sviluppo di 4 immagini rappresentative. Realizzazione dello storyboard, studio del colore e della tecnica finale.
Bibliografia di riferimento		Anna Castagnoli, *Manuale dell'illustratore*, Milano, Editrice Bibliografica, 2016 Darrel Rees, *How to be an Illustrator*, Laurence King Publishing, 2008 Suzy Lee, *La trilogia del limite*,Mantova, Corraini, 2012 Bruno Munari, *Fantasia*, Laterza, Roma, 1998 Bruno Munari, *Da cosa nasce cosa*, Roma, Laterza,1998 Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato,* Milano, Feltrinelli, 2000 Keri Smith, *Come diventare un esploratore del mondo: museo d'arte di* *vita tascabile,* Mantova, Corraini, 2011 Muratyan Vahram, *Paris vs New York*, 10 X 18, Paris, 2011 Philip Ball, *Colore*, Milano,Rizzoli, 2004 Riccardo Falcinelli, *Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo.*, Milano, Einaudi, 2017 Riccardo Falcinelli, *Figure*, Milano, Einaudi, 2019 Daniele Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti,* Roma, Carocci, 2014
Modalità esame finale		Il candidato sosterrà l'esame presentando il materiale indicato dall'insegnante (gli elaborati realizzati durante le esercitazioni) e argomentando le proprie scelte tecniche e stilistiche, in base ai contenuti appresi durante le lezioni e le esercitazioni. Lo studente dovrà presentare un progetto articolato su 3 tavole illustrate. Il formato e la tecnica sono liberi.

	Le tavole dovranno essere coerenti per tema, stile grafico e tecnica. Il candidato esporrà i contenuti appresi durante il corso e presenterà le esercitazioni svolte.
Software/s richiesto/i	Photoshop, Illustrator
Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Tavoletta grafica, computer
Incontri o uscite previste.	-Incontro con uno studente laureato Laba, con tesi inerente alla disciplina. Gli studenti hanno l'occasione di visionare un progetto di tesi di buon livello, confrontarsi con il relatore e poter approfondire argomenti toccati durante il corso. -Eventuale incontro con un esperto esterno, in modo da poter conoscere un disegnatore che possa mostrare il proprio lavoro, il proprio percorso artistico e col quale approfondire l'aspetto economico e gestionale della professione di illustratore o fumettista. -Visita al giardino zoologico di Pistoia. Il parco sarà il luogo ideale per sperimentare il disegno dal vero. Divisione in gruppi per osservare gli animali, disegnarne le sembianze e il carattere. Realizzazione di un personaggio ispirato agli animali conosciuti. È prevista una visita guidata del parco, costo di ingresso € 11 -Eventuale visita di mostra d'arte inerente al corso di studio