

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Disegno (Illustrazione e fumetto)	PISAPIA	4

#### **OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►**

Obiettivo del corso è fornire le competenze artistiche e metodologiche basilari necessarie per avviare una ricerca espressiva personale nell'ambito del fumetto, dell'illustrazione e della comunicazione grafica in genere, con particolare riferimento al disegno non realistico.

Il risultato atteso è innanzitutto quello dell'acquisizione di un certo grado di padronanza nell'uso degli strumenti e delle tecniche basilari del disegno e la capacità di gestire con consapevolezza il processo di ideazione da cui esso trae origine.

#### **APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►**

Acquisire familiarità con il disegno rappresenta il primo, indispensabile passo per affrontare lo studio di qualunque disciplina nell'ambito figurativo. Imparare a disegnare significa, innanzitutto, imparare a guardare e a pensare in termini di rappresentazione. La conoscenza base della tecnica del chiaroscuro, dei rudimenti della prospettiva e di elementi di gestione della composizione saranno fondamentali per proseguire l'*iter studiorum*.

#### **PREREQUISITI RICHIESTI ►**

#### **CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►**

Evoluzione del linguaggio del fumetto e dell'illustrazione. Principi di composizione e scelta dell'inquadratura. Stilizzazione. Le tecniche del disegno e della rappresentazione. Cenni sul fumetto Disney e sull'estetica *cartoon*.

#### **ARGOMENTI ►**

Origini dell'arte sequenziale.

Hogarth e la caricatura satirica.

La messa a punto del linguaggio dell'illustrazione tra ottocento e primo novecento.

I primi fumetti. Sunday pages e daily strip. I generi e gli stili.

Gabbia, inquadratura e composizione.

Linea, tratteggio e chiaroscuro.

Costruzione della figura.

Cenni di prospettiva.

Cinema e fumetto Disney. Evoluzione dei linguaggi.

#### **METODI DIDATTICI ►**

Ciascuna lezione sarà strutturata in modo da dedicare parte del tempo alla presentazione e discussione dei lineamenti storici e dei fondamenti teorici, e parte alla sperimentazione e applicazione delle tecniche. Particolare attenzione sarà posta nel confronto e nella discussione collettiva degli elaborati prodotti durante le sessioni laboratoriali. In questo modo, gli allievi saranno introdotti all'uso degli strumenti teorici e pratici necessari per perseguire la loro personale ricerca artistica e, nello stesso tempo, saranno invitati a una fruizione critica, attenta e consapevole delle immagini.

#### **BIBLIOGRAFIA ►**

Testi obbligatori:

Scott Mc Cloud "*Capire il fumetto*", Vittorio Pavesio Productions, 1996

Will Eisner "*Fumetto Arte Sequenziale*", Vittorio Pavesio Productions, 1997

Daniele Barbieri "*I linguaggi del fumetto*", Bompiani, 1991

Testi di approfondimento:

Marco Giusti "*Dizionario dei cartoni animali*", Vallardi 1993

Alberto Becattini "*Floyd & Mickey*", Editrice Comic Art, 1998

Hans Bacher "*Dreamworlds*", Focal Press, 2008

Frank Thomas, Ollie Johnston "*Disney animation: the illusion of life*", Abeville Press, 1981

Preston Blair "*Animation*", Walter Foster 'How to draw', varie edizioni