

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
PROGETTAZIONE PER LA PITTURA:Fumetto e visual storytelling	Pasquale Del Vecchio	6

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

Formare degli allievi in grado di disegnare con cognizione di causa ed autonomia. Questo presuppone una conoscenza approfondita del disegno, del linguaggio del fumetto e delle sue potenzialità. Formare degli allievi in grado di elaborare un loro stile grafico-narrativo che sappia al contempo adattarsi alle necessità e richieste editoriali. Gli allievi devono essere capaci di raccontare con il loro disegno, quindi in grado di creare un loro universo grafico-narrativo. Questo richiede una conoscenza del disegno e delle potenzialità del linguaggio del fumetto.

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

Agli allievi si cerca di trasmettere le competenze grafiche e culturali per poter affrontare in maniera professionale il mercato editoriale a fumetti. Capacità di disegnare varie ambientazioni, di leggere e comprendere una sceneggiatura, di allestire un portfolio valido.

#### **PREREQUISITI RICHIESTI ►**

Per gli allievi è indispensabile avere una base di conoscenze grafiche quali prospettiva e anatomia.

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

Le basi del disegno: elementi di prospettiva, nozioni di Anatomia-10 ore  
 Ripasso a china: pennello, pennino, pennarello, fude pen. Inchiostrazione digitale-10 ore  
 Dalla sceneggiatura alla realizzazione del fumetto. Studio delle inquadrature-10 ore  
 La composizione: progettazione della vignetta-10 ore  
 Studio delle espressioni. La recitazione dei personaggi-10 ore  
 Realizzazione di una storia a fumetti: progetto per un eventuale editore-10 ore

#### **ARGOMENTI ►**

Gli argomenti sono strettamente connessi con i contenuti del corso. Si sviluppano attraverso esempi, disegni fatti in classe e immagini proiettate tutti i contenuti sopra elencati.

#### **METODI DIDATTICI ►**

I metodi didattici si sviluppano in un continuo lavoro manuale tecnico di disegno in classe ed a casa. Agli allievi vengono assegnati degli esercizi da sviluppare e vengono costantemente seguiti attraverso un continuo feedback sul lavoro svolto.

## **BIBLIOGRAFIA ►**

### Testi obbligatori

John Raynes, *Anatomia umana per artisti*, Newton Compton Editori

Hiraku Hayashi, *Prospettiva. Teoria e applicazioni*, Euromanga Edizioni

Arthur L. Guphill, *Disegnare con penna e inchiostro*, Newton Compton Editori

Will Eisner, *Fumetto e arte sequenziale*, Vittorio Pavesio Productions

### Testi di consultazione e approfondimento

Scott Mc Cloud, *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Vittorio Pavesio Productions

Daniele Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani

Roman Gubern

### Siti internet

<http://www.lospaziobianco.it>

<https://www.ubcfumetti.com>