

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Storia delle Arti Applicate (fumetto)	Gabriele Ferrero	4

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Il corso si prefigge di ripercorrere, attraverso lezioni frontali, la storia del medium fumetto, con le sue implicazioni geografiche, sociali e culturali che gli conferiscono aspetti peculiari, differenti da paese a paese, fino alla nascita del mercato globalizzato e all'utilizzo del web per la sua diffusione.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

L'apporto specifico al profilo professionale e culturale si esplica nella acquisizione di un quadro storico del medium fumetto. L'obiettivo è l'acquisizione di strumenti di comprensione storica di un ambito nel quale gli studenti intendono operare alla conclusione della carriera scolastica.

PREREQUISITI RICHIESTI ►

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

ARGOMENTI ►

- 1) Introduzione al fumetto come forma di comunicazione.
- 2) Dalla Preistoria al 1894. Il profumetto: forme del fumetto prima della sua forma moderna.
- 3) 1894. Nascita e sviluppo del fumetto moderno. Industria culturale legata ai quotidiani statunitensi. Legami con il cinema.
- 4) Primo fumetto italiano e propaganda bellica: Corriere dei Piccoli e prima guerra mondiale
- 5) Nascita del fumetto realistico sui quotidiani statunitensi e prime produzioni animate (Disney e Warner).
- 6) Utilizzo del fumetto realistico a fini propagandistici nelle dittature europee e nel mercato statunitense. Nascita dei primi personaggi seriali. Interscambi socio-culturali. Disney in Italia e fumetto italiano negli Stati Uniti.
- 7) Il nuovo fumetto: dal neorealismo alla serialità. Nascono Tex e gli altri personaggi del fumetto seriale. I fumettisti italiani contribuiscono alla nascita del fumetto sudamericano.
- 8) Il fumetto diventa "maturo": fumetto "nero" e i pocket per adulti. Arrivo dei comics supereroistici in Italia.
- 9) Nascita del fumetto "d'autore": Il Salome Internazionale dei Comics e Linus. Pubblicazione del primo "graphic novel": Corto Maltese o Poema a fumetti?
- 10) il fumetto underground e mode giovanili (fumetto e canzoni).
- 11) Sviluppo del fumetto d'autore e nascita delle "riviste contenitore".
- 12) Il fumetto d'autore diventa popolare. Dalle "riviste contenitore" a Dylan Dog.

13) La rivoluzione globale. I manga arrivano in Italia e i fumettisti italiani incominciano a collaborare con gli editori statunitensi e giapponesi. Le ultime tendenze del fumetto e i mercati globali. L'utilizzo del web.

METODI DIDATTICI ▶

Lezione partecipata e storytelling.

BIBLIOGRAFIA ▶

AA.VV. - Fumetto! 150 anni di storie italiane. Rizzoli, 2012

Bono, Gianni - I Bonelli. Una famiglia mille avventure. Sergio Bonelli Editore, 2017

Sito web: guidafumettoitaliano.com