

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Arte del fumetto (cartoon)	Meani Maurizio	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Scopo del corso è guidare gli studenti alla padronanza delle principali tecniche del disegno cartoon e sviluppare la capacità e la tecnica per ideare storie a fumetti e storyboard. Queste saranno volte alla preparazione professionale degli studenti, consentiranno la padronanza delle principali forme del disegno cartoon e permetteranno di sviluppare, in modo totalmente autonomo, la capacità e la tecnica per ideare personaggi e storie a fumetti.

Con riferimento ai Descrittori di Dublino i risultati di apprendimento attesi sono:

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e saper comprendere nozioni base del disegno cartoon
Conoscenza dei concetti fondamentali che regolano lo sviluppo della figura umana
Conoscenza delle diverse tecniche per lo sviluppo di tavole a fumetti

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di saper realizzare una sequenza a fumetti
Capacità di saper creare personaggi e storie cartoon
Capacità di saper utilizzare in modo professionale matite, inchiostri e pennarelli

Autonomia di giudizio

Capacità di formulare valutazioni autonome sul proprio lavoro attraverso il confronto con i classici
Saper raccogliere, modificare ed elaborare stimoli, modelli, immagini, ect., in autonomia per la realizzazione e creazione di storie a fumetti originali

Abilità comunicative

Acquisire la terminologia tecnica adeguata per spiegare le scelte creative legate al prodotto finale
Saper comunicare il valore creativo e innovativo del proprio lavoro a fumetti
Saper gestire in autonomia i processi dello sviluppo del fumetto: dal personaggio alla storia finita

Capacità d'apprendimento

Saper comprendere ed acquisire in autonomia nuove tecniche dimostrando la comprensione e la capacità di elaborare le medesime
Saper utilizzare e sfruttare le conoscenze e le logiche apprese applicandole anche in altri contesti socio-culturali

Le abilità e le capacità descritte saranno valutate sia in itinere sia nell'esame finale

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Formare una figura professionale autonoma in grado di realizzare e gestire una produzione cartoon sia in ambito editoriale che in quello di comunicazione multicanale

PREREQUISITI RICHIESTI

Conoscenze base di disegno e scrittura

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 4	1. Introduzione all'arte del disegno cartoon Storia degli stili e dei modi del cartoon Sviluppo del cartoon statico ed attivo
	DIC. - GEN. ORE - 8	2. La costruzione del viso e del corpo Proporzioni e regole del disegno cartoon Movimenti e posizioni corpo, mani e piedi
	GEN. - FEB. ORE - 8	3. Il disegno europeo, americano ed asiatico Le regole per l'umanizzazione dei soggetti animali La costruzione della pagina secondo i vari stili
	FEB. - MAR. ORE - 8	4. La preparazione della guida grafica del personaggio La declinazione del personaggio e dei comprimari La trama, il plot e la redazione della sceneggiatura
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO	MAR. - APR. ORE - 8	5. Studio e realizzazione di una storia a fumetti completa
	APR. - MAG. ORE - 8	6. Studio e realizzazione di una storia a fumetti completa
	MAG. - GIU. ORE - 8	7. Studio e realizzazione di una storia a fumetti completa
	GIU. - LUG. ORE - 8	8. Studio e realizzazione di una storia a fumetti completa
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Storia e sviluppo del cartoon statico ed attivo
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: - la costruzione del viso e del corpo - proporzioni e regole del disegno cartoon - movimenti e posizioni corpo, mani e piedi - il disegno europeo, americano ed asiatico PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione disegni inerenti la lezione
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: - le regole per l'umanizzazione dei soggetti animali - la costruzione della pagina secondo i vari stili - la preparazione della guida grafica del personaggio - la declinazione del personaggio e dei comprimari PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione disegni inerenti la lezione

4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: - la preparazione della guida grafica del personaggio - la declinazione del personaggio e dei comprimari - la trama, il plot e la redazione della sceneggiatura PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Verifiche di apprendimento degli argomenti
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Realizzazione di una storia a fumetti completa PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Verifica, confronto e sviluppo delle proposte
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Realizzazione di una storia a fumetti completa PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Verifica, confronto e sviluppo delle proposte
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Realizzazione di una storia a fumetti completa PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Verifica, confronto e sviluppo delle proposte
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Realizzazione di una storia a fumetti completa PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Verifica, confronto e sviluppo delle proposte

METODI DIDATTICI

Sono previste lezioni frontali per introdurre i temi di progetto, le metodologie e gli strumenti, prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del corso. Al fine di raggiungere gli obiettivi formativi del corso e di agevolare l'apprendimento degli studenti verrà utilizzata una metodologia didattica condivisa basata sul dialogo e confronto di idee e progettualità

BIBLIOGRAFIA

Capire, fare e reinventare il fumetto – Scott McCloud
Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging
Characters for Illustration, Animation & Visual Development

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	14		10	
ESERCITAZIONE	10	30	10	15
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	4	15	12	30
TOTALE (*)	28	45	32	45

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

^(*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

Durante il corso saranno svolte due esercitazioni che verificheranno lo stato dell'arte dei partecipanti e che saranno parte integrante alla realizzazione della storia a fumetti da presentare all'esame finale

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

All'esame sarà richiesta una storia a fumetti completa ed un testo esplicativo del percorso artistico/concettuale che lo ha generato.