

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Illustrazione	Scricco Antonio	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Le finalità del corso sono quelle di affinare [o esaltare] le doti presenti negli allievi, fornendo loro anche della adeguata competenza tecnica per confrontarsi con le aspettative del mondo produttivo.

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

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e saper comprendere nozioni base o avanzate di progettazione e restituzione digitale.

Conoscenza dei concetti fondamentali dell'illustrazione (editoriale) e delle teorie di comunicazione e pedagogia ad esso collegate.

Conoscenza delle diverse tecniche e dei workflow inerenti la restituzione grafica di progetti editoriali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di saper controllare ed utilizzare software di disegno vettoriale (Adobe Illustrator).

Capacità di saper controllare ed utilizzare software di disegno raster (Adobe Photoshop).

Capacità di saper controllare ed utilizzare software di impaginazione (Adobe InDesign – Basi).

Capacità di utilizzare la logica di progettazione più adatta al progetto assegnato.

Autonomia di giudizio

Capacità di formulare valutazioni autonome

Saper raccogliere, modificare ed elaborare dati, reference, mood board, texture, immagini, ecc, in autonomia per la realizzazione e creazione di progetti di progetti editoriali illustrati.

Capacità di analizzare in modo critico quanto prodotto sia individualmente che da terzi sia nell'uso degli strumenti che del risultato ottenuto.

Abilità comunicative

Acquisire la terminologia tecnica adeguata alle descrizioni dei prodotti di design e dei processi generativi che lo riguardano.

Saper comunicare informazioni, nozioni, problemi e soluzioni con il linguaggio opportuno.

Saper gestire in autonomia e comprendere il livello comunicativo grafico utilizzato.

Capacità d'apprendimento

Saper comprendere ed acquisire in autonomia nuove nozioni, nonché essere in grado di saperle utilizzare senza necessità di figure esterne, dimostrando la capacità di aggiornare, integrare e sviluppare criticamente le proprie competenze in funzione del contesto e delle necessità.

Saper utilizzare e sfruttare le conoscenze e le logiche apprese anche in altri contesti, software o situazioni per analogia

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

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

L'illustratore è, tra le diverse figure di professionisti che si rapportano al mondo del "disegno", una tra le più complesse e proiettate nel futuro, alla sua capacità di dare forma ad idee, ambienti, realtà fantastiche o quotidiane si è aggiunta adesso la richiesta di una maggiore capacità propositiva e di una sensibilità nuova che lo raffigura come elemento di tramite tra il mondo delle "produzione" [editoriale ma non solo] e quello delle arti applicate.

PREREQUISITI RICHIESTI

Sono (doti) necessarie oltre una basilare conoscenza dell'anatomia e delle principali tecniche di disegno artistico anche una buona capacità compositiva e la conoscenza dei rudimenti della colorimetria.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO Skaetching, digitalizzazione, composizione & narrazione per immagini	NOV. - DIC. ORE - 8	1. Introduzione al corso, al mercato editoriale e al lavoro dell'illustratore
	DIC. - GEN. ORE - 10	2. Avvicinamento ai diversi software per l'illustrazione digitale sia raster che vettoriale
	GEN. - FEB. ORE - 6	3. Tecniche di disegno e colorazione per l'illustrazione editoriale
	FEB. - MAR. ORE - 6	4. Regole di composizione, gestione dello spazio e uso del colore con finalità narrativa
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	Realizzazione di un progetto editoriale per primi o primissimi lettori con la tecnica narrativa (di derivazione cinematografica) dell'exploitation
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO L'illustrazione Pop-up, la progettazione editoriale. Tecniche e tecnologie emergenti (Procreate)	MAR. - APR. ORE - 8	5. Elementi di storia dell'illustrazione applicati ai diversi segmenti del mercato editoriale e alle progettazioni richieste agli allievi durante l'anno accademico
	APR. - MAG. ORE - 8	6. Rudimenti di pedagogia applicati alla progettazione editoriale e allo sviluppo degli elaborati richieste agli allievi durante l'anno accademico
	MAG. - GIU. ORE - 10	7. Elementi di progettazione, teorica e pratica, dell'illustrazione Pop-up ovvero rudimenti su pieghe, tagli e incastri
	GIU. - LUG. ORE - 4	8. Conclusioni dei diversi elementi di teoria e presentazione per l'esame
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Introduzione al corso, al mercato editoriale e al lavoro dell'illustratore - Introduzione alle conoscenze base della professione di illustratore e delle diverse problematiche proprie del mercato editoria (cfr. pubblicitario, ed. scolastica, editoriale per ragazzi e adulti). Panoramica sui software per illustrazione e sul loro utilizzo. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di una serie di illustrazioni per il mercato pubblicitario quali: storyboard, animatic, visual, layout e finished layout.
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Avvicinamento ai diversi software per l'illustrazione digitale sia raster che vettoriale – come da titolo ampia panoramica che copra non solo gli aspetti teorico/pratici ma si confronti continuamente con la “produzione”.

	<p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di una serie di illustrazioni per il mercato editoriale con particolare attenzione a quello per l'editoria scolastica, saranno realizzate illustrazioni sulla base sia di sceneggiature all'italiana (sceneggiatura tipo Bonelli) che sul modello della sceneggiatura alla americana.</p>
3	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Tecniche di disegno e colorazione per l'illustrazione editoriale – introduzione alla colorazione e analisi cross-mediale del colore come elemento concorrente allo sviluppo narrativo e delle diverse tecniche, così come degli strumenti, necessari alla sua attuazione nell'ambito di un progetto illustrato.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Gli elementi di teoria del colore vengono applicati alla realizzazione di un portfolio di illustrazioni per il mercato editoriale con particolare attenzione alla realizzazione di una serie di copertine per il mercato dei libri <i>Young adult</i>.</p>
4	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Regole di composizione, gestione dello spazio e uso del colore con finalità narrativa – introduzione alla gestione dello spazio, alle regole di composizione sia nella realizzazione di una singola illustrazione (pin-up) che in quella di un prodotto editoriale più complesso.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Gli elementi di composizione e gestione dello spazio vengono applicati alla realizzazione di un portfolio di illustrazioni per il mercato editoriale con particolare attenzione a quello dei news magazine per la realizzazione di una serie di infografiche partendo da "commesse originali" derivate dalle mie esperienze professionali.</p>
5	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Elementi di storia dell'illustrazione applicati ai diversi segmenti del mercato editoriale e alle progettazioni richieste agli allievi durante l'anno accademico – la storia dell'illustrazione trova un collegamento puntuale nei lavori sin qui realizzati dagli studenti e un riferimento tecnico/progettuale in quelli che saranno realizzati in questa specifica "finestra" del corso.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Gli elementi di storia dell'illustrazione vengono applicati alla realizzazione di un timone editoriale e del conseguente portfolio di illustrazioni per la realizzazione di un libro illustrato.</p>
6	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Rudimenti di pedagogia applicati alla progettazione editoriale e allo sviluppo degli elaborati richieste agli allievi durante l'anno accademico – introduzione alla pedagogia e alle sue applicazioni nello sviluppo narrativo/illustrativo proprio della progettazione editoriale per primi e primissimi lettori.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Gli elementi pedagogici vengono applicati al percorso sin qui realizzato dagli allievi coerentemente alle caratteristiche proprie del mercato editoriale contemporaneo.</p>
7	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Elementi di progettazione, teorica e pratica, dell'illustrazione Pop-up ovvero rudimenti su pieghe, tagli e incastri – realizzazione di una serie di illustrazioni (che andranno successivamente rappresentate come un mock-up) con la tecnica del Pop-up adattando a quest'ultima il progetto editoriale realizzato con la tecnica dell'exploitation.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Il libro realizzato dagli allievi durante la prima verifica intermedia viene adattato (e reso tridimensionalmente) alle tecniche dell'illustrazione Pop-up</p>
8	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Conclusioni dei diversi elementi di teoria e presentazione per l'esame – chiusura dei diversi fronti aperti relativamente alla figura professionale dell'illustratore e excursus sulle diverse problematiche fiscali/legislative legate allo svolgimento della professione *.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di un portfolio professionale di illustrazioni adeguato alla presentazione/rappresentazione del proprio lavoro nei confronti di editor e art director. Presentazione finale.</p> <p>* con la consulenza e la valutazione (relativamente alle informazioni comunicate agli allievi) di uno studio professionale certificato.</p>

METODI DIDATTICI

Alla fine dell'anno di studi gli allievi produrranno un valido portfolio professionale capace di offrire un solido ed immediato riscontro di quanto appreso durante l'anno ed utile al confronto con le diverse dinamiche della vita professionale, gli elaborati realizzati nel corso delle lezioni saranno oggetto di verifiche mensili per valutare il grado di apprendimento e comprensione delle nozioni sin lì apprese.

BIBLIOGRAFIA

Guida al disegno, di *Ferenc Pinter*, Orsa Maggiore Editrice
Capire il Fumetto, di *Scott McCloud*, ed. Vittorio Pavesio Productions
Fumetto e Arte Sequenziale di *Will Eisner*, ed. Vittorio Pavesio Productions
The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV, and Animation di *John Hart*, Focal Press
Storyboards: Motion In Art, di *Mark A. Simon*, ed. Focal Press
The Fundamentals of Illustration, di *Lawrence Zeegen & Crush*, Ava Publishing
Teoria e uso del colore, di *Luigina De Grandis*, Edizioni Mondadori
Creative Illustration Workshop for Mixed-Media Artists: Seeing, Sketching, Storytelling, and Using Found Materials, di *Katherine Dunn*, Quarry Books; Spi edition
How to be an Illustrator di *Darrel Rees* di Laurence King Publishers
Don Bluth's Art Of Storyboard di *Don Bluth, Gary Goldman*, Dark Horse Publisher
Breaking Into Freelance Illustration: A Guide for Artists, Designers and Illustrators, di *Holly DeWolf*, ed. How
Inside the Business of Illustration di *Marshall Arisman & Steven Heller*, Allworth Press
Morfologia della fiaba, di *Vladimir Jakovlevic Propp*, Editore Einaudi
Donne che corrono coi lupi di *Clarissa Pinkola Estés*, Edizioni Frassinelli

SITOGRAFIA

<http://en.wikipedia.org/wiki/Illustration>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Illustrator>
http://en.wikipedia.org/wiki/Storyboard_artist
<http://en.wikipedia.org/wiki/Cartoonist>
http://en.wikipedia.org/wiki/Fashion_illustration
<http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Illustrators>
http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_illustrators
http://en.wikipedia.org/wiki/John_Tenniel
http://en.wikipedia.org/wiki/Arthur_Rackham
http://en.wikipedia.org/wiki/Beatrix_Potter
http://en.wikipedia.org/wiki/Norman_Rockwell
http://en.wikipedia.org/wiki/Haddon_Sundblom
http://en.wikipedia.org/wiki/Mary_Blair
http://en.wikipedia.org/wiki/N.C._Wyeth

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	6	15	10	30
TOTALE (*)	30	45	30	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 cinque esercitazioni che sono tenute insieme da un tema comune 'early readers & young adults' le quali saranno richieste durante l'esame e che dovranno essere completate e presentate nella maniera opportuna. Si richiedono sia gli sketch, che i character design, che i fondali e i "timoni" riguardanti i progetti editoriali complessi la cui realizzazione accompagnerà il corso:

1° Modulo

- Realizzazione di una copertina, dei character design, di una grande splash page e di una serie di illustrazioni per un libro di "scolastica".
- La copertina per il libro "L'uomo che piantava gli alberi" di Jean Giono, Ed. Feltrinelli.

2° Modulo

- La realizzazione di una illustrazione pop-up dal libro "L'uomo che piantava gli alberi" di Jean Giono, Ed. Feltrinelli.
- Un libro per primissimi lettori realizzato con la tecnica dell'exploitation tratto dal libro "Il Mondo di Piuma" di Hans De Beer.
- Un piccolo portfolio di quattro copertine originali per l'editore "Black Cat" dalla collana "Leer y aprender".

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Per l'esame sarà necessario produrre un portfolio che raccolga i lavori di illustrazione "commissionati" agli studenti dei rispettivi anni nel corso delle lezioni sostenute durante l'anno accademico, i lavori andranno mostrati impaginati in un portfolio, preparato dagli studenti o realizzato partendo da uno di quei raccoglitori volgarmente chiamati "portalistini", e dovranno mostrare i lavori in versione definitiva (cioè inchiostrati e colorati) e, se lo studente lo ritiene necessario, anche gli sketch realizzati.

Per quanto riguarda le copertine sarà necessario presentarle come rappresentato nella illustrazione qui sotto.

