

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Letteratura ed Illustrazione per l'Infanzia	Maurizio Andreolli	4

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Scopo del corso è avvicinare l'allievo ad una comprensione del linguaggio grafico e visivo che meglio si adatta alla narrativa illustrata per l'infanzia.

A tal fine è stata focalizzata l'attenzione sulla costruzione del personaggio e sulla sua recitazione e caratterizzazione.

Gli allievi sono guidati nello studio dei principi costruttivi di un carattere, alla sua movimentazione, a come gestire i volumi del corpo e a come usare un maniera narrante la gestualità e la mimica.

Tale studio prende le mosse dall'anatomia realistica per poi spostarsi su sintesi volumetriche adatte alla letteratura per l'infanzia.

Durante le lezioni vengono portati vari esempi di concrete applicazioni sia dal mondo della narrativa sia da quello dell'animazione.

Per ottimizzare la comprensione di questi meccanismi gli allievi sono invitati a creare come conclusione del corso lo studio di un personaggio empatico, su base di un animale a loro scelta e che esprima una caratteristica morale e umana sempre a loro discrezione.

Gli elaborati avranno carattere di sketch, non a colori e realizzati a grafite.

Con riferimento ai Descrittori di Dublino i risultati attesi sono:

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e comprendere l'identità di un personaggio all'interno della fase narrativa ovvero la sua funzione recitativa e di azione.

Comprenderne le caratteristiche fisiche ed emotive.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità ideativa, progettuale e realizzativa di un personaggio ovvero di un carattere nei suoi aspetti fisici e recitativi.

Capacità di scelta della palette espressiva.

Autonomia di giudizio

Capacità autonome di formulare valutazioni autonome.

Capacità di raccogliere materiali iconografici, culturali e visivi per la completa espressione di carattere.

Abilità comunicative

Acquisire il corretto lessico per la descrizione e la motivazione delle scelte operate in fase creativa e realizzativa del personaggio.

Capacità d'apprendimento

Maturare la capacità di apprendere nuove nozioni, saperle comporre ed utilizzarle al fine ultimo di esser sempre più efficaci ed abili nella creazione di un personaggio.

Le suddette capacità ed abilità saranno valutate sia in itinere sia in sede d'esame.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Lo studente sarà formato a saper realizzare un personaggio per la narrativa illustrata ovvero un carattere in grado di recitare correttamente all'interno della fase narrativa a lui congrua e dedicata.

Svilupperà una visione d'insieme in cui aspetto del personaggio, movimentazione, dettagli e palette cromatica siano coerenti e professionali.

PREREQUISITI RICHIESTI

Minima capacità nel disegno a mano libera compatibile con il livello d'arrivo

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO Creazione del personaggio	DIC. - FEB. ORE - 12	1. Introduzione
		2. Schematizzazione personaggio
		3. Tipologie del personaggio
		4. Caratteri specifici
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 Caratterizzazione del personaggio	MAR. - MAG. ORE - 12	5. Personaggi "Benevoli"
		6. Personaggi "Villiani"
		7. Gestualità
		8. Conclusioni, presentazione 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 Introduzione al concetto di narrativa illustrata per l'infanzia con particolare riferimento al personaggio e alla sua creazione PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Rapidi sketch di concetto
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Schematizzazione personaggio Costruzione dello schema base per un personaggio antropomorfo o meno, cenni sui principali schemi costruttivi PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di schemi costruttivi di base
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Tipologie del personaggio Carrellata sulle principali tipologie di personaggi e caratteri e loro specifiche peculiarità PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di sketch descrittivi delle varie tipologie di carattere
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Caratteri specifici Approfondimento sulla natura dei vari personaggi, differenze specifiche e punti salienti PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Realizzazione di sketch descrittivi delle varie tipologie di carattere
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Personaggi "Benevoli" Descrizione approfondita delle caratteristiche del personaggio "benevolo" dal punto di vista iconografico con le sue

	possibili varianti PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Sketch specifici del personaggio
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Personaggi "Villian" Descrizione approfondita delle caratteristiche del personaggio "villian" dal punto di vista iconografico con le sue possibili varianti PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Sketch specifici del personaggio
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Gestualità Studio della gestualità recitativa e di posing delle varie tipologie di personaggio PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Sketch di posing
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Conclusioni, presentazione esame Riflessioni finali sul ruolo del personaggio e della sua creazione visiva. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Presentazione finale

METODI DIDATTICI

Sono previste lezioni frontali con spiegazioni teoriche degli argomenti trattati e applicazioni pratiche ovvero realizzazione di disegni e sketch.

BIBLIOGRAFIA

Will Eisner, Fumetto e arte sequenziale, 2005, Pavesio Edizioni
Jhon Raynes, anatomia per artisti, 1980, Newton Compton

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	4		4	
ESERCITAZIONE	6	20	6	20
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	2	18	2	18
TOTALE (*)	12	38	12	38

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:

1° MODULO

Durante il corso saranno svolte varie esercitazioni pratiche di disegno e di sketching inerenti alla creazione e realizzazione di un personaggio per un albo illustrato per l'infanzia.

Verranno richieste agli studenti 3 tavole a grafite su carta di schemi costruttivi di un personaggio generico.

2° MODULO

Durante il corso saranno svolte esercitazioni pratiche di disegno inerenti alla caratterizzazione, secondo le principali tipologie narrative, di personaggi per la letteratura per l'infanzia.

Verranno richieste agli studenti 2 tavole a grafite su carta di personaggi caratterizzati secondo specifiche richieste.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Il materiale realizzato sarà presentato in forma di sketch book e di model sheet opportunamente impaginato