

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.

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

Conoscenza e capacità di comprensione:

Conoscere e saper comprendere le nozioni di base del disegno, ovvero la prospettiva, disegno della figura, teoria delle ombre.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione:

Capacità di rappresentare sulla carta delle scene credibili e plausibili dal punto di vista narrativo, a prescindere dallo stile adottato.

Autonomia di giudizio:

Capacità di formulare valutazioni autonome.

Capacità di valutare con spirito critico il materiale a disposizione, di rielaborare in maniera autonoma ed originale il materiale usato per la documentazione.

Abilità comunicative:

Saper comunicare con proprietà di linguaggio il lavoro svolto, saper interagire con i collaboratori quali sceneggiatori o editor.

Capacità di apprendimento:

Essere in grado di acquisire con autonomia nuove nozioni, elaborandole e rendendole personali e compatibili col proprio lavoro.

Saper interagire con altri campi disciplinare e filtrare nuove conoscenze acquisite.

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

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.

Prospettive occupazionali:

Lo studente con le nozioni e capacità acquisite potrà interfacciarsi con vari aspetti del mondo editoriale, quali editori di fumetti, editoria per ragazzi e di libri illustrati, agenzie di pubblicità in qualità di visualizer. Inoltre si apre anche il mondo dei videogiochi, nel quale può interagire come character designer.

PREREQUISITI RICHIESTI

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

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO Strutture base del disegno	NOV. - DIC. ORE - 2	1. Introduzione a corso
	DIC. - GEN. ORE - 8	2. Le basi del disegno: elementi di prospettiva, nozioni di anatomia
	GEN. - FEB. ORE - 10	3. Ripasso a china: pennello, pennino, pennarello, fude pen.
	FEB. - MAR. ORE - 10	4. La composizione: progettazione della vignetta
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 Progettazione e realizzazione di un fumetto	MAR. - APR. ORE - 4	5. Breve storia del fumetto e studio dei classici-
	APR. - MAG. ORE - 6	6. Le inquadrature.
	MAG. - GIU. ORE - 10	7. La recitazione dei personaggi.
	GIU. - LUG. ORE - 10	8. Realizzazione di una storia a fumetti.
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. Aspetti dell'editoria a fumetti. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI:
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Le basi del disegno: elementi di prospettiva, nozioni di anatomia Prospettiva centrale ed accidentale. Teoria delle ombre. Proporzioni corpo umano e schematizzazione anatomica PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazioni riguardo gli argomenti trattati
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Ripasso a china: pennello, pennino, pennarello, fude pen. Come si usano gli attrezzi per il ripasso a china. Le caratteristiche del segno. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazioni riguardo gli argomenti trattati

4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: La composizione: progettazione della vignetta. Come utilizzare lo spazio virtuale a disposizione. Regole della composizione. Regola dei terzi. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Illustrazioni in cui applicare i principi appresi
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Breve storia del fumetto e studio dei classici. Come nasce e si sviluppa il linguaggio del fumetto. I principali autori. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI:
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Le inquadrature. Come si inquadra un fumetto e caratteristiche delle varie inquadrature. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Una sequenza a fumetti in cui applicare le varie inquadrature
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: La recitazione dei personaggi. Lo studio delle espressioni PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazioni sulle espressioni del viso e la gestualità del corpo.
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: . Realizzazione di una storia a fumetti Lavoro conclusivo di progettazione PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Progettazione di una storia a fumetti

METODI DIDATTICI Sono previste lezioni frontali con proiezioni di immagini e dimostrazioni pratiche dal vivo. Gli allievi sono tenuti a lavorare sia in classe sotto la supervisione dell'insegnante ed a casa.

BIBLIOGRAFIA

Testi obbligatori

John Raynes, *Anatomia umana per artisti*, Newton Compton Editori
Hiraku Hayashi, *Prospettiva. Teoria e applicazioni*, Euromanga Edizioni
Arthur L. Guptill, *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, *Il linguaggio dei comics*, Milano Libri

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		14	
ESERCITAZIONE	10	30	10	35
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	6	15	6	10
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.



MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

All'esame l'allievo deve presentare tutti gli elaborati svolti durante l'anno, nonché gli studi e gli schizzi progettuali. Il materiale deve essere raccolto e presentato in ordine cronologico.