

DIPARTIMENTO DI ARTI VISIVE

SCUOLA DI PITTURA - DAPLO1

Area di indirizzo → FUMETTO E VISUAL STORYTELLING

OBIETTIVI FORMATIVI: Il percorso di studi triennale porta alla definizione di una figura d'autore completa, creativa e fortemente qualificata, che sappia elaborare, sperimentare e proporre nuovi linguaggi e soluzioni espressive, unire le tecniche tradizionali e manuali, con le innovazioni tecnologiche e multimediali, muovendosi con capacità e conoscenza nell'attuale pluralismo dei linguaggi a livello internazionale.

PROSPETTIVE OCCUPAZIONALI: Il corso ha l'obiettivo di formare professionisti specializzati per il settore editoriale del fumetto, dell'animazione cine-televisiva e dei sistemi narrativi multimediali. L'Accademia organizzerà, in accordo con enti pubblici e privati, gli stages e i tirocini più opportuni per concorrere al conseguimento

delle specifiche professionalità e definirà ulteriormente, per ogni corso di studio, specifici modelli formativi.

QUADRO GENERALE DELLE ATTIVITÀ FORMATIVE: Il quadro generale indica in dettaglio tutte le informazioni relative alle attività formative, quali:

- la tipologia (base, caratterizzanti, affini, etc.),
- il codice,
- il settore artistico-scientifico-disciplinare,
- il campo disciplinare.

L'area dell'equivalenza è costituita dai settori artistico-scientifico-disciplinare comuni a tutte le aree di indirizzo appartenenti alla Scuola.

ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE

AREA DELL'EQUIVALENZA	ABAV01	ANATOMIA ARTISTICA	Anatomia artistica
	ABAV03	DISEGNO	Disegno
	ABPR31	FOTOGRAFIA	Fotografia
	ABST46	ESTETICA	Fenomenologia dell'immagine
	ABST47	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME	Stile, storia dell'arte e del costume (società, codici estetici e linguaggi artistici) Storia dell'arte moderna Storia dell'arte contemporanea
	ABST58	TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA	Teoria della percezione e psicologia della forma

CREDITI MINIMI DA CONSEGUIRE NEL TRIENNIO 48

ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI

AREA DELL'EQUIVALENZA	ABAV05	PITTURA	Progettazione per la pittura (fumetto)
	ABAV06	TECNICHE PER LA PITTURA	Cromatologia Tecniche pittoriche Tecniche e tecnologie per la pittura (inchiostrazione)
	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	Computer graphic Computer art (disegno digitale) Tecnologie e applicazioni digitali (colorazione digitale) Tecniche di animazione digitale Tecniche e tecnologie della stampa digitale

CREDITI MINIMI DA CONSEGUIRE NEL TRIENNIO 60

ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI

AREA DI INDIRIZZO	ABAV01	ANATOMIA ARTISTICA	Elementi di morfologia e dinamica della forma
	ABAV04	TECNICHE GRAFICHE SPECIALI	Tecniche grafiche speciali (illustrazione e fumetto, differenze stilistiche e tecniche di base)
	ABPR16	DISEGNO PER LA PROGETTAZIONE	Disegno tecnico e progettuale Tecniche e tecnologie del disegno
	ABPR19	GRAPHIC DESIGN	Elementi di grafica editoriale Layout e tecniche di visualizzazione Lettering
	ABPR20	ARTE DEL FUMETTO	Arte del fumetto (disegno manga) Arte del fumetto (disegno cartoon)
	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	Applicazioni digitali per l'arte (game design)
	ABTEC40	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE	Linguaggi multimediali (transmedia storytelling)
	ABTEC41	TECNICHE DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	Tecniche della modellazione digitale - computer 3 D
	ABST48	STORIA DELLE ARTI APPLICATE	Storia delle arti applicate (il fumetto)
	ABST51	FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE	Fenomenologia delle arti contemporanee
	ABST55	ANTROPOLOGIA CULTURALE	Antropologia culturale
	ABST56	DISCIPLINE SOCIOLOGICHE	Sociologia dei processi culturali
	ABST59	PEDAGOGIA E DIDATTICA DELL'ARTE	Letteratura ed illustrazione per l'infanzia
	ABPC65	TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA	Teoria e metodo dei mass - media
	ABPC67	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE	Sistemi editoriali per l'arte (editoria digitale) Scrittura creativa
ABLE69	MARKETING E MANAGEMENT	Progettazione della professionalità	

CREDITI MINIMI DA CONSEGUIRE NEL TRIENNIO 36

ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI

CFA 14

**ABILITÀ INFORMATICHE
VERIFICA DELLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA
TIROCINIO FORMATIVO, SEMINARI**

ATTIVITÀ FORMATIVE SCELTE DALLO STUDENTE

CFA 10

ATTIVITÀ RELATIVE ALLA PROVA FINALE

CFA 12

**TESI
PORTFOLIO LAVORI REALIZZATI NEL TRIENNIO**

TOTALE CREDITI PREVISTI NEL TRIENNIO

180

REQUISITI D'ACCESSO:

Per essere ammessi occorre essere in possesso di un diploma di scuola secondaria superiore o di altro titolo conseguito all'estero riconosciuto idoneo.

TIPOLOGIA DELLA PROVA FINALE

La prova finale prevista alla conclusione del triennio consiste nella presentazione di:

- una produzione di carattere laboratoriale coordinata nell'ambito delle discipline di indirizzo sotto la guida di un docente responsabile
- un'elaborazione e conseguente esposizione di una tesi di carattere teorico o sperimentale in forma scritta o scrittografica sotto la guida di un relatore

Il D.M. 123/09 stabilisce che all'interno delle attività di base e caratterizzanti devono essere attivati insegnamenti per un totale di 108 crediti (il 60% di 180); l'Accademia, nell'ambito della propria autonomia, può comunque decidere di inserire nelle attività formative affini o integrative le discipline afferenti al gruppo delle base e caratterizzanti non attivate come tali nel triennio. Inoltre, per meglio rispondere alla proposta formativa, si riserva di intervenire sull'articolazione dei campi disciplinari lasciando comunque sempre invariati i settori sopra indicati appartenenti all'area dell'equivalenza.