

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
<b>Progettazione per la pittura: tecniche di fumetto e visual storytelling</b>	<b>Daniele Statella</b>	6

#### **OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►**

Lo studente al termine del percorso avrà maturato capacità tecnico pratiche nelle realizzazione delle proprie tavole attraverso al tecnica del fumetto e conseguito la conoscenza degli strumenti di comunicazione del media nei suoi numerosi campi di applicazione editoriale.

#### **APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►**

Le competenze e le abilità acquisite dallo studente gli consentiranno di avere sbocchi occupazionali nei settori della grafica editoriale, del fumetto, dell'animazione, dell'illustrazione, della pubblicità.

#### **PREREQUISITI RICHIESTI ►**

Manualità discreta nell'uso di strumenti elementari da disegno. Sufficienti capacità narrative e di sviluppo di una trama. Sufficiente capacità di scrittura e comunicazione scritta. Sufficiente capacità di utilizzo computer e organizzazione materiale digitale.

#### **CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►**

Sub modulo uno (teoria, 1°anno): *teoria della narrazione sequenziale.*

Durata: 10 ore

Sub modulo due (pratica analogica, 1°anno): *destrutturazione in forme semplici.*

Durata 10 ore

Sub modulo tre (teorico-pratica, 1-2-3°anno): *scrittura creativa, l'high concept e il soggetto esteso.*

Durata: 10 ore

Sub modulo quattro (pratica in tradizionale, 1-2-3°anno): *il manichino, assuefazione alle forme e velocità di esecuzione, linee di forza*

Durata: 10 ore

Sub modulo cinque (teorica, 1-2-3°anno): *analisi critica di opere significative della storia del fumetto e scelta dello stile (solo 3° anno)*

Durata: 10 ore

Sub modulo sei (teorico-pratica, 3°anno): *La tecnica del ripasso: elementi di teoria ed esercitazioni pratiche.*

Durata: 10 ore

Sub modulo tre (teorico-pratica, 1° anno): *storytelling e storyboarding*

Durata: 10 ore

Sub modulo quattro (teorico-pratica, 2°anno): *costruzione di uno storyboard originale*

Durata: 30 ore

Sub modulo cinque (teorico-pratica, 3°anno): *costruzione di tavole definitive*

Durata: 20 ore

## ARGOMENTI ►

Sub modulo uno (teoria, 1°anno): *teoria della narrazione sequenziale.*

Durata: 10 ore

### 1- Capire Il Fumetto.

Il fumetto come medium, non come genere.

Il fumetto come interazione di immagine e parola scritta. Il fumetto come medium partecipativo.

L'autore come creatore totalitario.

Il capitale necessario.

Le fasi lavorative.

Le figure professionali e i mercati di riferimento. L'osservazione e l'empatia come concetti chiave.

High concept, soggetto, trattamento.

### 2- Storytelling Sequenziale

1. Gli elementi del fumetto.
2. La sceneggiatura come punto di partenza (come è scritta, come interpretarla)
3. Lo storyboard.
4. Le regole della narrazione sequenziale tramite vignette.
5. Le regole della narrazione sequenziale tramite sequenze.

*Esercitazioni frontali:*

- *Classificate la tipologia delle gabbie in visione*
- *Identificate le vignette al vivo*
- *Identificate le vignette scontornate*

- *Identificare il potenziale narrativo delle vignette verticali e oblique*
- *Identificare la tipologia di interazione fra vignette nei fumetti in visione*
- *Scelte di momentum: storia del ragazzo che gioca a pallone e lancio da un aereo*
- *Identificare le categorie di combinazione fra Immagine e parola*
- *Aggiungere le onomatopee nelle tavole date*

### **Esercitazione pratica**

Analisi comparativa: il fumetto in tutte le sue forme, analisi degli elementi studiati su diverse tipologie di fumetto e mercato di appartenenza.

Sub modulo due (pratica analogica, 1°anno): *destrutturazione in forme semplici.*

Durata 10 ore

### **3- Sotto la superficie: la struttura intima delle cose e la loro destrutturazione in forme semplici.**

1. Esercizi semplici di assonometria e teoria delle ombre intuitive. Solidi semplici di rotazione e non. Destrutturazione semplice di oggetti.
2. Destrutturazione di solidi complessi. Introduzione alla prospettiva.

Sub modulo tre (teorico-pratica, 1-2-3°anno): *scrittura creativa, l'high concept e il soggetto esteso.*

Durata: 10 ore

### **1- l'High Concept**

1. Gli elementi costitutivi di un high concept
2. Redazione di 2 high concept a partire da una storia di propria invenzione.
3. Redazione di un soggetto breve a partire da una storia di propria invenzione.

### **2- Scrittura creativa**

1. Stesura di un high concept a partire da un'immagine pubblicitaria
2. Stesura di un high concept a partire da una traccia musicale
3. Stesura di un high concept a partire da una notizia di attualità

### **3- Scrittura creativa**

1. Stesura di un soggetto esteso a partire da un'immagine pubblicitaria
2. Stesura di un soggetto esteso a partire da una traccia musicale
3. Stesura di un soggetto esteso a partire da una notizia di attualità

Sub modulo quattro (pratica in tradizionale, 1-2-3°anno): *il manichino, assuefazione alle forme e velocità di esecuzione, linee di forza*

Durata: 10 ore

### **1- Il corpo e l'espressività: raccontare con il movimento**

1. il manichino: le fasi di strutturazione del corpo umano.
2. bilanciamento nella costruzione del movimento.
3. la copia rapida dal vero: esercitazioni.

### **2- Il volto e l'espressività: raccontare con i sentimenti**

1. il manichino: le fasi di strutturazione del volto umano.
2. raccontare con i sentimenti: esercitazione.

Sub modulo cinque (teorica, 1-2-3°anno): *analisi critica di opere significative della storia del fumetto e scelta dello stile (solo 3° anno)*

Durata: 10 ore

### **1- Le pietre miliari, del fumetto italiano**

### **2- La scuola franco-belga**

### **3- La scuola argentina**

### **4- Le case editrici alternative**

### **5- La scelta dello stile.**

1. Analisi delle possibilità espressive in relazione alla propria abilità e al proprio sentire estetico
2. Analisi delle caratteristiche stilistiche del disegno e della narrazione delle opere lette in classe e discussione collettiva.
3. Esercitazioni di riproduzione e evoluzione del segno analizzato in una prospettiva personale.

Sub modulo sei (teorico-pratica, 3°anno): *La tecnica del ripasso: elementi di teoria ed esercitazioni pratiche.*

Durata: 10 ore

### **1- La tecnica dell'inchiostrazione**

1. La linea tonale: gli spessori in relazione alla prospettiva atmosferica e l'illusione della terza dimensione.
2. Bilanciamento: luci e ombre, fonti di luce, tagli e chiarezza interpretativa dell'immagine.

3. Il segno e la sintesi: l'importanza di una scelta di stile.
4. Teoria degli strumenti in relazione al tipo di inchiostrazione (inchiostrazione a pennello, a pennino, mista, a pennarello, al computer, ecc...)

## **2- I Pad Pro e Procreate: elementi base di inchiostrazione con strumenti digitali**

1. Pennelli
2. Strumenti di selezione
3. Esportazione

Sub modulo tre (teorico-pratica, 1° anno): *storytelling e storyboarding*

Durata: 10 ore

### **1- Raccontare: lo storytelling e il suo veicolo fondamentale, lo storyboard.**

1. closure: l'importanza nella narrazione di ciò che non si vede.
2. indicazioni fondamentali nel layout di una tavola:
  - ❖ composizione: l'importanza della posizione degli elementi narranti.
  - ❖ movimenti dell'occhio: condurre per mano il lettore attraverso la pagina.
  - ❖ angoli e movimenti di macchina: raccontare con l'inquadratura.
  - ❖ bilanciamento dei neri: raccontare con il bianco e nero.

### **2- Lo storyboard a partire da un soggetto breve e/o sceneggiatura. L'accento narrativo.**

1. Narrazione oggettiva vs narrazione soggettiva
2. Sperimentazione sui layout

Sub modulo quattro (teorico-pratica, 2° anno): *costruzione di uno storyboard originale*

Durata: 30 ore

### **1- Scegliere il proprio mercato di appartenenza e sviluppare un capitolo standard**

1. Il mercato americano: sviluppo di un capitolo singolo di 22 tavv
2. Il mercato francese: sviluppo di un tomo singolo di 46 tavv
3. Il mercato giapponese: sviluppo di un capitolo pilota di 50 tavv
4. Il mercato italiano: sviluppo di un episodio di 32 tavv

### **2- Lavorare lo storyboard con cleanup**

Costruzione di uno storyboard originale e preparazione della tavola cleanup

Sub modulo cinque (teorico-pratica, 3°anno): costruzione di tavole definitive

Durata: 20 ore

### **1- Tecniche di rappresentazione sequenziale. La creazione di arte sequenziale. Il definitivo.**

1. Dal layout alla pagina disegnata.
2. Dal disegno al ripasso. Il passaggio della china. Materiali e tecniche.
3. L'uso di software nel raggiungimento di un risultato definitivo.

### **2- La tecnica dell'inchiostrazione analogica e digitale**

7. Che cosa significa inchiostrare. La resa definitiva. La stampa.
8. La linea tonale: gli spessori in relazione alla prospettiva atmosferica e l'illusione della terza dimensione.
9. Bilanciamento: luci e ombre, fonti di luce, tagli e chiarezza interpretativa dell'immagine.
10. Il segno e la sintesi: l'importanza di una scelta di stile.
11. Teoria degli strumenti in relazione al tipo di inchiostrazione  
Strumenti diversi per tipologie di fumetto diverse: inchiostrazione moderna.

## METODI DIDATTICI ►

### Esercitazione frontale:

- *Classificate la tipologia delle gabbie in visione*
- *Identificate le vignette al vivo*
- *Identificate le vignette scontornate*
- *Identificate il potenziale narrativo delle vignette verticali e oblique*
- *Identificare la tipologia di interazione fra vignette nei fumetti in visione*
- *Scelte di momentum: storia del ragazzo che gioca a pallone e lancio da un aereo*
- *Identificare le categorie di combinazione fra Immagine e parola*
- *Aggiungere le onomatopee nelle tavole date*

### Esercitazione pratica

Analisi comparativa: il fumetto in tutte le sue forme, analisi degli elementi studiati su diverse tipologie di fumetto e mercato di appartenenza.

### Verifiche

Domande aperte per verificare l'apprendimento della teoria della narrazione e la sua applicazione al fumetto. Interpretazione visiva di una sceneggiatura.

## BIBLIOGRAFIA ►

### Parte tecnico/critica:

- *“I linguaggi del fumetto”* Daniele Barbieri, Bompiani, 1991;
- *“Capire il fumetto”* di Scott McCloud, Vittorio Pavesio productions, 1999;
- *“Reinventare il fumetto”* di Scott McCloud, Vittorio Pavesio productions, 2001;
- *“La tecnica del fumetto”* di Enrique Lipsitz, Ikon Editrice, 1991
- *“Praticamente Fumetti”* di Laura Scarpa, Mare nero Editore, 2001
- *“Per scrivere fumetti”* di Tito Faraci, Coniglio Editore, 2004
- *“Eroi di inchiostro”* di Antonio Serra, Euresis Edizioni, 1996

- “*Consigli a un giovane scrittore*” di Vincenzo Cerami, Einaudi 1996
- “*Scrivere fumetti*” di Diego Cajelli, Punto Zero, 2001
- “*Force: Dynamic Life Drawing for Animators*” di Mike Mattesi, Focal Press (solo in inglese)
- “*The DC comics guide to WRITING comics*” di Dennis O’Neil, Watson-Guptill Publications (solo in inglese)
- “*The DC comics guide to PENCILLING comics*” di Klaus Janson, Watson-Guptill Publications (solo in inglese)
- “*The DC comics guide to INKING comics*” di Klaus Janson, Watson-Guptill Publications (solo in inglese)
- “*The DC comics guide to COLORING and LETTERING comics*” di Mark Chiarello e Tod Klein, Watson-Guptill Publications (solo in inglese)
- “*Fumetto*” di Franco Fossati, Arnoldo Mondadori Editore, 1992;
- “*I fumetti*” di Gaetano Strazzulla, Sansoni, 1980;
- “*Leggere il fumetto*” di Benoit Peeters, Vittorio Pavesio productions;
- “*Manuale di Sceneggiatura cinematografica*” di Luca Aimeri, UTET Libreria S.r.l.;
- “*Il cinema secondo Hitchcock*” di Francois Truffaut, Il Saggiatore, 2009
- “*How to Draw Comics the Marvel Way*” di Stan Lee e John Buscema, 1978
- **Parte narrativa:**
- **Fondamentali:**
- “*Watchmen*” di Alan Moore e Dave Gibbons;
- “*V for vendetta*” di Alan Moore e David Lloyd;
- “*Il ritorno del cavaliere oscuro*” di Frank Miller;
- “*Maus*” di Spiegelman;
- “*Una ballata del mare salato*” di Hugo Pratt;
- “*L’alba dei morti viventi*”, Dylan Dog, di Tiziano Sclavi e Angelo Stano, 1986



- “Lungo fucile”, Ken Parker, di Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo, 1977
- **Grandi Autori:**
  - “*Little Nemo*” di Winsor McCay;
  - “*Flash Gordon*” di Alex Raymond
  - “*Steve Canyon*” di Milton Caniff
  - Moebius – TUTTO;
  - “*Sin City*” di Frank Miller;
  - Dino Battaglia – TUTTO;
  - “*Mort Cinder*” di Alberto Breccia, Hector Oesterheld;
  - Andrea Pazienza - TUTTO;
  - Will Eisner - TUTTO;
  - “*Tintin*” di Hergè (Lizard edizioni);
  - “*Alack Sinner*” di Munoz e Sampayo (Hazard edizioni);
  - “*Fuochi*” di Lorenzo Mattotti;
  - “*Ranxerox*” di Stefano Tamburini, Tanino Liberatore;
- **Fumetto italiano:**
  - “*Diabolik*” (Astorina);
  - “*Tex*”, “*Dylan Dog*”, “*Nathan Never*”, “*Julia*”, “*Magico Vento*”, “*Napoleone*”, “*Dampyr*” (Bonelli Editore);
- **Disney:**
  - “*I Maestri Disney*”:
    - Giovan Battista Carpi (#1-8-15-23),
    - Paul Murry (#2, 9),
    - Giorgio Cavazzano (#4-11-18-20-27),

- Floyd Gottfredson (#5-12-28),
- Massimo De Vita (#6-13-22),
- Romano Scarpa (#7-14-19-24-29);
- Carl Barks – TUTTO;
- “*Le grandi parodie*” (Disney Italia);
- “*PK*” (Disney Italia);
- “*W.I.T.C.H.*” (Disney Italia);
- **Fumetto Europeo:**
- “*Blankets*” di Craig Thompson (Coconino);
- “*5 è il numero perfetto*” di Igort (Coconino);
- “*Louis Riel*” di Jason Lutes (Coconino);
- “*Bone*” di Jeff Smith (Panini);
- “*La profezia dell’armadillo*” di Zerocalcare, Bao Publishing;
- “*LMVDM*” di Gipi (Coconino);
- “*Asterix e Cleopatra*”, Di Goscinny e Uderzo, 1965
- “*La Casta dei Metabaroni*” Jodorowsky – Gimenez;
- “*32 Dicembre*” di Enki Bilal (Alessandro editore);
- “*H.P. e Giuseppe Bergman*” di Milo Manara, 1978;
- “*Il viaggio di G. Mastorna, detto Fernet*” di Federico Fellini e Milo Manara, 1992;
- “*Tutto ricominciò con un'estate indiana*” di Hugo Pratt e Milo Manara, 1983;
- “*Viaggio a Tulum*” di Federico Fellini e Milo Manara, 1986;
- “*I custodi del Maser*” di M. Frezzato, (Vittorio Pavesio Productios);
- “*Sky Doll*” di Barbucci e Canepa, (Vittorio Pavesio Productions);
- “*Professor Bell*” di Joann Sfar (Coconino);
- “*Il gatto del Rabbino*” di Joann Sfar (Coconino);

- **Comics:**

- Alan Moore – TUTTO;
- “*Hellboy*” di Mike Mignola;
- “*Ultimates*” di Mark Millar, Brian Hitch (Marvel Italia);
- “*Y: the last man*” di Brian K. Vaughan, Pia Guerra (Magic Press);
- “*100 Bullets*” di Brian Azzarello, Eduardo Risso (Magic Press);
- “*The Walking Dead*” di Robert Kirkman, Charles Adlard (Saldapress)

- **Manga:**

- “*Black Jack*” di Osamu Tezuka (Hazard Edizioni);
- “*La Fenice*” di Osamu Tezuka (Jpop Edizioni);
- “*Akira*” di Katsuhiro Otomo (ristampa Planet Manga);
- “*Slam Dunk*” di Takehiko Inoue (ristampa Planet Manga);
- “*Nausicaa nella valle del vento*” di Hayao Miyazaki (ristampa Planet Manga);
- “*Dragonball*” di Akira Toriyama (Starcomics);
- “*L’uomo che cammina*” di Jiro Taniguchi (Panini);
- “*Death Note*” di Tsugumi Ōba, Takeshi Obata (Panini)