

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Storia delle Arti Applicate: FUMETTO	Marco Ventura	4

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

Riconoscere le caratteristiche che contraddistinguono il fumetto come linguaggio e come mass media e studiarne l'evoluzione nel corso del secolo scorso e della prima parte di quello attuale.

Conoscere le grandi Storie e i grandi Maestri delle più importanti scuole mondiali e collocarli all'interno del loro contesto storico, per apprezzare meglio le opere contemporanee.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Il corso si pone l'obiettivo di formare persone che conoscano la storia (e le storie) del medium fumetto. Vuole favorire l'approfondimento e la ricerca personali, per cercare di sviluppare un proprio pensiero critico a riguardo. Questo lo si può applicare sia per chi volesse intraprendere una carriera professionale come autore di fumetto (conoscere la storia passata permette di lavorare meglio e con più originalità nel futuro) sia per chi ha ambizioni più teoriche, legate all'approfondimento e allo studio della materia. Inoltre, per chi desiderasse intraprendere carriere diverse, questo corso può rappresentare un'utile approfondimento per creare collegamenti e rimandi con il proprio percorso professionale.

PREREQUISITI RICHIESTI ►

Conoscenza minima (anche banalmente la "passione") per il mondo del fumetto e per le sue storie, partendo dalle letture personali.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

<i>Argomento della lezione</i>	N°ore
Introduzione: le caratteristiche del fumetto come linguaggio, i primi esempi di profumetti nella storia dell'arte.	4
Comics! L'evoluzione del fumetto negli Stati Uniti, da Yellow Kid a The Walking Dead passando per i supereroi, il famigerato comics code, la rivoluzione di Will Eisner e la British Invasion.	4
Manga! Dall'incredibile lavoro degli incisori del XVIII secolo ai mangaka moderni. Il paese che per primo ha lanciato autrici femminili tra robottoni, samurai e il leggendario Osamu Tezuka.	4
Le historietas sudamericane! Storie dal sapore magico e avventuroso, i Maestri del bianco e nero e una satira pungente.	2
Le scuole europee! Un secolo di esperienze così diverse eppure così simili che hanno portato persino il villaggio francese di Asterix ad aprirsi alle influenze esterne.	4
Nuvolette italiane! Un Corriere dei Piccoli per trovarli, un Topolino per domarli, un Tex per ghermirli e con Zerocalcare incatenarli. Come il fumetto nel nostro paese sta cercando faticosamente di assumere dignità editoriale e letteraria.	4
Il fumetto digitale, nuovi sviluppi e nuove frontiere della fruizione del fumetto. Chiusura del corso.	2

ARGOMENTI ►

- Analisi del fumetto come linguaggio (e sue caratteristiche tecniche)
- Le origini del fumetto (esempi dagli albori della Storia dell'Arte)
- L'evoluzione del linguaggio fumetto dal '900 ad oggi, nelle grandi regioni del mondo: America (+ Sud America), Giappone, Europa (con riferimento particolare all'Italia)
- Analisi dello stile e delle idee di alcuni grandi Maestri del Fumetto.
- Analisi del fumetto digitale moderno, come metodo di fruizione diversa rispetto al passato.

METODI DIDATTICI ►

Lezione frontale, con utilizzo di materiale digitale preparato precedentemente (e disponibile poi per gli allievi a fine di ogni lezione) e l'ausilio di materiale didattico fisico portato in aula.

BIBLIOGRAFIA ►

Testi obbligatori per l'esame:

- "Breve storia della letteratura a fumetti" - Daniele Barbieri (*Carocci Editore*)
- "Capire, fare e reinventare il fumetto" - Scott McCloud (*BAO Publishing*)

Testi Consigliati (per approfondimento personale):

- "Supergods" – Grant Morrison (*BAO Publishing*)
- "Maestri del Fumetto" – Daniele Barbieri (*Tunuè*)
- "Il Manga" – Jean-Marie Bouissou (*Tunuè*)
- "Graphic Novel" – Andrea Tosti (*Tunuè*)
- "Maledetti Fumetti" – David Hajdu (*Tunuè*)
- Le Origini del Fumetto – Thierry Smolderen (*NPE*)
- + storie a fumetti più importanti citate durante le lezioni

Siti internet di riferimento (per approfondimento personale):

- www.fumettologica.it