

PROGRAMMA di ARTE del FUMETTO.

Doc. Mauro Cicarè

Le lezioni sul Fumetto si svolgeranno attraverso i seguenti punti e temi teorico/pratici per il triennio e biennio di formazione didattica:

1 - Analisi del rapporto tra FUMETTO e altri LINGUAGGI:

Letteratura, Illustrazione, Grafica, Cinema, Teatro, Arte Figurativa, ecc., all'interno del concetto generale di NARRATIVITA'.

2 - APPRENDIMENTO DELLE REGOLE BASE - Grammatica del Fumetto: Tecnica del disegno (anatomia e studio dei personaggi sia umani che animali, ambienti e architetture), studio delle forme comunicative tipiche del fumetto e delle sue caratteristiche peculiari, grafiche e di ricerca più avanzate: la VIGNETTA, la costruzione della TAVOLA, il BALOON, la STRISCIA, l'ONOMATOPEA e i "rumori", il FLASHBACK...e loro uso e variazione nel tempo.

3 - Analisi e diversità dei vari STILI GRAFICI, degli AUTORI più significativi, delle più importanti SCUOLE mondiali (fumetto europeo, americano e sudamericano, manga e asiatico) e della STORIA DEL FUMETTO all'interno del linguaggio fumettistico e dei suoi vari generi e sottogeneri: fumetto comico e grottesco, cartooncomics, realistico, popolare e d'avventura, supereroistico, graphic novel, graphic journalism, biografico e autobiografico, etc.

4 - PAROLA E IMMAGINE. Il fumetto come linguaggio autonomo e unico: il Fumetto è esso stesso il Testo!

5 - FASE CREATIVA E REALIZZATIVA. Come nasce e come si sviluppa via via, una storia a fumetti: IL SOGGETTO E LA SCENEGGIATURA, LO STORY-BOARD, IL DISEGNO A MATITA, IL RIPASSO A CHINA, IL COLORE E LE VARIE TECNICHE DI STAMPA TIPOGRAFICA.

"IL PALLIDO", sistema di colorazione tradizionale, e l'utilizzo della tecnologia più avanzata e attuale attraverso COMPUTER, TAVOLETTE GRAFICHE, PHOTOSHOP etc. per integrare disegno "a mano" e disegno virtuale, effetti coloristici e quant'altro.

6 - Conoscenza dei SUPPORTI MASS-MEDIALI del fumetto: FORMATI E EDIZIONI, italiani ed esteri, COMUNICAZIONE, DISTRIBUZIONE (EDICOLE, LIBRERIE e FUMETTERIE).

7 - Il Fumetto nella PUBBLICITA' COMMERCIALE, EDITORIA A FUMETTI WEB, MULTIMEDIALE e VIDEOGIOCHI.

8 - Dal FUMETTO INDIPENDENTE alle grandi MAJORES EDITORIALI italiane e mondiali, da Bonelli Editore alla Disney, per dare agli studenti, il più possibilmente, una dimensione globale della professione del disegnatore/autore di fumetti.

9 - Tra PROFESSIONE e ARTE: attraverso il linguaggio del fumetto e la sua tecnica grafica si può arrivare alla realizzazione di un'opera d'arte: diversità e contatti tra FUMETTO D'AUTORE POPOLARE/SERIALE e FUMETTO D'AUTORE E DI RICERCA.

10 - Serie di ESERCITAZIONI in classe modulate sui tre anni: materiali vari, carte, chine, B/N, Scala di Grigi, Colore; Studio dei Personaggi e delle Ambientazioni, Sceneggiatura, Story-Board e Lettering professionali.

LO SCOPO DELLA DIDATTICA SUL FUMETTO consiste nell'apprendimento della materia attraverso l'analisi e lo studio dei punti sopra elencati e la realizzazione finale di STORIE A FUMETTI create e disegnate dagli alunni dell'Accademia.

Come FINALITA' dei Corsi, e più in generale come apprendimento PROFESSIONALE, ci si prefigge di dare una conoscenza quanto più approfondita possibile su un linguaggio comunicativo e creativo che ha la peculiarità di RACCONTARE DELLE STORIE attraverso IMMAGINI e TESTI, e che si situa, perciò, nella complessità del più vasto LINGUAGGIO DELLA NARRAZIONE.

Questo è il programma della Didattica di Arte del Fumetto, che poi sarà di volta in volta declinato per il Triennio, a partire dal 1° anno, sia nella sua parte teorica che in quella pratica (così come sopra descritte) nel modo sintetico che segue:

Arte del fumetto (breve programma specifico e punti su cui saranno valutati gli studenti del corso all'esame):

- 1 - Comprensione e studio degli Autori e della storia del Fumetto.
- 2 - Realizzazione Storia a Fumetti a tema libero, minimo di 6 tavole, da portare all'Esame. Più varie esercitazioni in classe.
- 3 – Studio dei personaggi e degli ambienti (oggetti, animali e quant'altro).
- 4 – Incipit sceneggiatura data dal Docente da continuare realizzando una seconda pagina (solo come sceneggiatura, non disegno!).
- 5 – Sceneggiatura Storia redatta professionalmente e Storyboard.
- 6 – Matite e Chine (b/n).
- 7 – Scala di Grigio (china diluita, pantone, retini, digitale, etc.)
- 8 – Colore (Tecniche varie e miste).
- 9 – Esercitazioni su Comic Journalism, Cronaca Fiction/Non Fiction, Satira di costume, sociale e politica.
- 10 – Layout, Cover e progetto libro a fumetti.
- 11 - Un Autore/un Libro a Fumetti da portare all'esame.

Bibliografia essenziale

- Pratt, Quino, Breccia e altri: **La tecnica del Fumetto**, trattato di disegno professionale specializzato; a cura di Enrique Lipszyc, Editiemme 1982.
- Scott McCloud, **Capire il fumetto. L'arte invisibile. Ediz. Illustrata**, Pavesio 2007.
- Burne Hogarth, **Il corpo in movimento**, corso avanzato di disegno anatomico, Editiemme 1981.
- Andrew Loomis: **Creative illustration**, pdf, (in inglese) 2012.
- Art Spiegelman: **Maus**.
- E. Berselli: **l'Italia di Cipputi** (I supermiti, Mondadori, 2005)
- Daniele Barbieri: **Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto** (Comicout, 2019).
- Libri di fumetto in genere.
- Dispense varie...

Civitanova Marche lì 22/02/2021

Mauro Cicarè