



Accademia di Belle Arti Sanremo

CORSO DI STUDI: GRAFICA E ILLUSTRAZIONI

INSEGNAMENTO: ABPR20- ARTE DEL FUMETTO

CFA: 4

Tipologia: Teorico/pratico

ANNO DI CORSO: 2022/2023

NOME DOCENTE: Francesco Puliga

Indirizzo e-mail: francesco.puliga@accademiabelleartisanremo.it

Orario ricevimento:

Il professore è disponibile a concordare orari personalizzati sulla base delle esigenze degli studenti concordandoli con la segreteria). Poiché il docente può occasionalmente essere occupato per altri impegni, è preferibile avvertire anticipatamente della propria intenzione a partecipare al ricevimento. In ogni modo è sempre possibile concordare un ricevimento prima o dopo la lezione previo appuntamento con il docente.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO

Obiettivi generali del corso:

Questo corso si prefigge i seguenti obiettivi: acquisire le competenze per la realizzazione di brevi storie a fumetti ed apprendere un metodo di lavoro professionale.

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento:

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione, si apprenderanno tutti gli elementi visivi che compongono il fumetto. Tutte queste componenti visive, saranno divise per argomenti ed introdotte mano a mano. Inoltre gli studenti saranno in grado di capire tutte le similitudini e differenze che contraddistinguono i vari stili fumettistici, tramite le componenti visive.

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate, durante tutto il corso si utilizzeranno le tecniche di visualizzazione fondamentali per il fumetto. Verrà introdotto il metodo di lavoro che sarà usato durante tutto l'anno. Questo metodo è suddiviso in due fasi contraddistinte, ovvero la preproduzione e la realizzazione finale di un progetto a fumetti.

Con riferimento alle abilità comunicative, gli studenti saranno incoraggiati a ricercare uno stile personale che possa essere indirizzato verso un preciso mercato editoriale.



Accademia di Belle Arti Sanremo

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Di seguito vengono indicate le unità didattiche in cui si articola il corso:

Nucleo tematico n° 1

Parte preproduttiva di un progetto a fumetti.

Verranno realizzati i bozzetti, i layout, gli storyboard, i character design e tutto il materiale di studio, utile alla realizzazione del progetto.

Nucleo tematico n° 2

Realizzazione dell'opera a fumetti.

Si creeranno le tavole a matita seguendo gli storyboard realizzati nella fase precedente. Una volta completate le tavole, esse verranno inchiostrate con vari strumenti e tecniche apprese durante il corso. Tutta questa fase potrà essere realizzata completamente in digitale.

Nucleo tematico n° 3

Finalizzazione del progetto

Le tavole originali verranno importate digitalmente, con strumenti adeguati, in modo da essere ripulite e corrette digitalmente. Successivamente si potranno anche aggiungere i colori con i software per la colorazione digitale. Infine si aggiungeranno i balloon e il testo.

Syllabus delle Lezioni

- 1 Tipi di formato del fumetto
- 2 Rapporto d'aspetto e tipi di griglia
- 3 Composizione della tavola
- 4 Anatomia della figura umana
- 5 Character design e studio dell'ambientazione
- 6 Scelta delle inquadrature
- 7 Disegno in prospettiva ad uno, due e tre punti di fuga
- 8 Composizione all'interno della scena
- 9 Inchiostrazione
- 10 Teoria del colore
- 11 La prospettiva avanzata
- 12 Photoshop e colorazione



Accademia di Belle Arti

Sanremo

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna Propedeuticità

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO ESAME

L'esame si svolge in modalità orale per quanto concerne la presentazione del book/portfolio/progetto che deve essere necessariamente corredato di concetti stilistici e tecnici, scritti in maniera appropriata.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

- Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà la comprensione di tutte le componenti visive del fumetto, e la capacità di individuarle nelle opere di altri fumettisti.
 - Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà l'applicazione delle tecniche di visualizzazione fondamentali per la creazione di un fumetto.
 - Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà, le capacità di esporre il proprio progetto verso un ipotetico editore del mercato verso il quale si vuole operare.
-

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Sulla base dei criteri di valutazione sopra indicati, l'attribuzione del voto finale avviene attraverso i seguenti criteri:

- 1) Criteri di attribuzione del voto alla prova scritta:
 - a) le risposte alle domande aperte sono valutate su scala 0-3 punti, secondo i seguenti criteri:
 - 0 = risposta mancante, errata o priva di elaborazione personale;
 - 1 = prevalere complessivo di elementi non corretti con isolati spunti corretti;
 - 2 = contestualizzazione della risposta corretta, ma con presenza di elementi non corretti o esposta in modo non efficace o incompleto;
 - 3 = risposta corretta, ben esposta;
 - b) le esercitazioni (tavole a fumetti) sono valutate su una scala 0-3 punti, secondo i seguenti criteri:
 - 0 = tavole non presentate;
 - 1 = tavole presentate esclusivamente a matita o incomplete;
 - 2 = tavole inchiostrate di livello sufficiente;
 - 3 = tavole inchiostrate di buon livello.
- 2) Criteri di attribuzione del voto alla prova orale:
 - a) 0/30 – 17/30: prevalenza di argomentazioni non corrette e/o incomplete e scarsa capacità espositiva;
 - b) 18/30 – 21/30: prevalenza di argomentazioni corrette adeguatamente esposte;
 - c) 22/30 – 26/30: argomentazioni corrette e ben esposte;
 - d) 27/30 – 30/30 ed eventuale lode: conoscenza materia ed elevata capacità espositiva, di e di rielaborazione. approfondita della
approfondimento



Accademia di Belle Arti Sanremo

MATERIALE DIDATTICO

Gli studenti sono tenuti a completare la preparazione per l'esame integrando le lezioni frontali con i seguenti **testi consigliati**:

- Scott McCloud
Capire, fare e reinventare il fumetto
Italia
Bao
2018
- Mateu-mestre M., Katzenberg J.
Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storyteller
Culver City, CA
Design Studio Press
Luglio 2015
- Block B.
The Visual Story
USA
Focal Press
2008
- Sergio Paez, Anson Jew
Professional Storyboarding: Rules of Thumb
USA
Focal Press
2013

MATERIALI UTILI PER LA PARTE GRAFICA:

- Matite
- Gomma
- Riga e squadrette
- Fogli A4 da fotocopia per gli storyboard
- Fogli A3 lisci con grammatura da almeno 250 gr. per le tavole finali
- Penne tecniche di varie dimensioni da 0,05 a 0,8
- Penna-pennello
- Pennino
- Pennello di martora №3. Pennelli sintetici piatti.
- Inchiostro nero non idrosolubile
- Bianchetto liquido per le correzioni
- Nastro adesivo di carta



Accademia di Belle Arti

Sanremo

ATTIVITÀ DIDATTICHE

Attività frontale (ore di impegno stimato per lo studente):

- 40 ore di lezioni;

Attività di Esercitazione (ore di impegno stimato per lo studente):

- 20 di esercitazioni

Attività di autoapprendimento (ore di impegno stimato per lo studente):

- 100 ore per disegnare, ricercare e organizzare il lavoro

CONSIGLI DEL DOCENTE

Disegnare continuamente ogni giorno. Prendere spunto, soprattutto per quanto riguarda le inquadrature, da altri medium visivi. Esercitarsi il più possibile con il disegno prospettico.