

# ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA - AA.2025/26

## Prof.Ssa PORTOLANO

### Obiettivi generali del corso:

Fornire una preparazione di base all'utilizzo del linguaggio del fumetto attraverso lezioni teoriche di storia del fumetto ed esercitazioni pratiche che mirano a formare lo studente sulla stilizzazione del segno, la composizione della tavola e la sperimentazione dei materiali e delle tecniche.

### Questo corso si prefigge i seguenti obiettivi:

Si renderanno maggiormente consapevoli i partecipanti del loro lavoro, degli sbocchi professionali e su come comunicarlo all'esterno. Un focus particolare sarà destinato alla conoscenza del mercato editoriale e dei vari canali librai e alternativi di diffusione dell'oggetto libro.

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

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione: Saper leggere e analizzare criticamente un fumetto. Riconoscere le sue componenti tecniche e il suo valore intrinseco.

Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate: Realizzare praticamente una tavola a fumetti o un prodotto di arte sequenziale sia con tecniche tradizionali sia digitali.

Con riferimento alle abilità comunicative: Raccontare e comunicare il lavoro svolto e raccogliere tutti i riferimenti culturali e letterari utili alla comprensione del progetto personale.

### PROGRAMMA DETTAGLIATO

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

#### **Nucleo tematico n°1 - SAPERE**

Anatomia dinamica e character design - Muovere la figure nello spazio - La composizione

#### **Nucleo tematico n° 2 - SAPER FARE**

Usare i programmi di impaginazione come Indesign di Adobe. Usare griglie e layout. Predisporre e impaginare graficamente una tavola a fumetti in modo corretto.

#### **Nucleo tematico n°3 - SAPER ESSERE**

I mezzi di comunicazione, l'autopromozione del proprio lavoro e ricerca artistica, e il presentarsi alle case editrici.

#### Syllabus delle Lezioni

1. Semplificazione anatomica, dinamismo e morfologia
2. Studio della prospettiva centrale ed accidentale / rappresentazione spaziale
3. Studio dei concetti base della narrazione a fumetti.
4. Studio e realizzazione della sceneggiatura per il fumetto.
5. Studio e realizzazione del character design.
6. Studio e realizzazione delle inquadrature con fini narrativi.
7. Studio e realizzazione dei layout di tavole a fumetti e sistemi di impaginazione (Indesign Adobe)
8. Il testo e il lettering
9. La presentazione di un progetto e un prototipo
10. Fiscalità e presenza onlife: Come si diventa (e si vive) autrici e autori oggi.

testo obbligatorio:

- L'arte del fumetto, Will Eisner, Bur Rizzoli, 2024

### testi consigliati

- Capire, fare e reinventare il fumetto, Scott McCloud, Bao, 2021
- Altri fumetti, Matteo Gaspari, Add edizioni, 2024
- Slide e dispense in pdf fornite dalla docente

### Syllabus

#### Lezione\_1

Perché fare fumetto in Accademia è importante. Utilizzare gli spazi e le tecniche. Sperimentare il medium fumetto e ibridarlo ad altri linguaggi (incisione, computer graphic, fotografia, animazione).

- Presentazioni e conoscenza del livello della classe.
- 

#### Lezione\_2

Semplificazione anatomica (testa e corpo) e anatomia dinamica. Partire dall'anatomia dinamica, linee di movimento, testa e corpo nei parallelepipedi. Prospettiva centrale, e prospettiva a due punti di fuga.

- Differenti closure, e fotocopie di concetti base di scott mcCloud.
- bibliografia minima e fondamentale

#### Lezione\_3

Narrazione, regole, mano di magnus/Sceneggiatura, archetipi, e come gestire tempo, movimento, ed espressività nelle vignette. Cosa significano le vignette, i balloon etc.

Esercizio: Creare una storia a partire da una foto.

### SAPER FARE

#### Lezione\_4

Concetti della narrazione e sceneggiatura. Visione analitica di Lazzaro Felice e COMPITO:

Risceneggiare una scena del film.

#### Lezione\_5

Vedere la sceneggiatura, realizzare i character. e rimaneggiare sceneggiatura dai suggerimenti del disegno.

#### Lezione\_6

Studio e realizzazione delle inquadrature con fini narrativi. Studio e realizzazione dei layout di tavole a fumetti e sistemi di impaginazione (Indesign Adobe). Il testo e il lettering.

#### Lezione\_7

L'impaginazione di un prototipo (fai vedere il progetto del workshop accademia)

#### Lezione\_8

Laboratorio e proseguimento lavori ed esercitazioni

#### Lezione\_9

parentesi su autopromozione / diritti d'autore (con Maria Paola Pinna)

#### Lezione\_10

La presentazione di un progetto e un prototipo editoriale