

---

## **PROGRAMMI DEI CORSI BREVI DIURNI**

### **AFFRESCO**

Apprendimento della antica tecnica dell'affresco (ossia pittura eseguita su intonaco fresco)

### **GRAFFITO**

Apprendimento della antica tecnica del graffito (ottenuto con doppio strato di intonaco)

### **DECORAZIONE**

Esecuzione di decorazioni eseguite su supporto di legno o tela con vari soggetti

### **TROMPE L'OEIL**

Esecuzione di decorazioni parietali con soggetti classici o moderni

### **DECORAZIONE SU LEGNO**

Dopo la preparazione di tavole opportunamente trattate si passerà alla decorazione riproducendo motivi classici o folk da adattare alle situazioni desiderate

### **MOSAICO**

Apprendimento della tecnica del mosaico, con paste vitree e/o materiali lapidei

### **VETRATA**

Apprendimento della tecnica della vetrata policroma legata a piombo

### **DISEGNO - PITTURA (1° LIVELLO)**

## PROGRAMMI CORSI DIURNI BREVI A.S. 2009-10

---

Apprendimento e/o approfondimento del disegno e delle principali tecniche pittoriche (tempera ,olio,acrilico, a scelta dell'allievo)

### **PITTURA**

Dopo la prima lezione che verrà dedicata alla conoscenza reciproca ed all'analisi da parte del docente dell'eventuale e non indispensabile trascorso pittorico dell'allievo, tenendo in considerazione le sue aspirazioni e tendenze artistiche si inizierà a disegnare e dipingere.

L'obbiettivo è di poter impostare un piano di lavoro pittorico finalizzato ad un insegnamento mirato all'espressione di ogni singolo allievo.

I corsi brevi successivi si svolgeranno sulla base dei risultati conseguiti durante il corso precedentemente concluso comunque sempre tenendo conto del livello raggiunto dall'allievo su esperienze precedenti, al fine di ottenere un progressivo approfondimento tecnico e pittorico.

### **DESIGN TESSILE**

Apprendimento e/o approfondimento nelle tecniche della tessitura a telaio manuale collegate all'arazzo moderno

### **PATCH WORK**

Apprendimento e/o approfondimento nelle tecniche del patch work, realizzazione di moduli base finalizzati alla produzione di opere per l'arredamento ed accessori d'abbigliamento.

### **FELTRO**

Apprendimento e/o approfondimento nelle tecniche di realizzazione del feltro di lana con possibilità di realizzare elementi decorativi personalizzati

### **INCISIONE TRADIZIONALE**

Apprendimento e/o approfondimento nelle principali tecniche incisorie (a scelta dell'allievo). Stampa con torchio a mano

### **INCISIONE ECOLOGICA**

Apprendimento delle tecniche incisorie senza l'uso dell'acido e dei colori all'acqua, mediante le resine fotosensibili ed il loro trattamento. Stampa con torchio a mano

### **SCULTURA**

Il corso ha la finalità di iniziare al linguaggio del modellato, partendo dal bassorilievo e privilegiando l'aspetto decorativo della scultura. Le prime esercitazioni saranno eseguite con la creta, nella ricerca della resa della profondità e dello spazio, partendo da soggetti semplici rilevati dal vero.

In un secondo momento si potrà passare allo studio di decorazioni classiche, rosoni, fregi decorativi composizioni con elementi vegetali ecc.

Verranno date le prime nozioni tecniche per effettuare calchi in gesso delle opere eseguite.

Il docente terrà conto dei diversi livelli d'ingresso dei partecipanti, adottando una didattica personalizzata

#### **CORSO DI APPROFONDIMENTO**

Al primo potrà seguire un secondo corso di approfondimento di 27 ore nel quale saranno sviluppati ulteriormente gli insegnamenti del corso di base, passando ad esperienze di tutto tondo, affrontando soggetti di tipo anatomico, quali il volto o sue parti.

Si terrà conto dei diversi livelli dei partecipanti mediante una didattica personalizzata e rendendo possibile la compresenza di eventuali nuovi iscritti.

### **FIGURA DAL VERO CON MODELLA**

Studio della figura umana da un punto di vista del disegno anatomico, compositivo ed espressivo. Verranno utilizzate tecniche di: matita e carboncini con eventuali aggiunte di colore.

### **FIGURA DAL VERO CON MODELLA - PERFEZIONAMENTO**

Studio della figura umana da un punto di vista del disegno anatomico, compositivo ed espressivo. Verranno utilizzate tecniche di: matita e carboncini con eventuali aggiunte di colore.

### **PROSPETTIVA**

Tecnica della rappresentazione prospettica in modo pittorico ed intuitivo basata sui due principi fondamentali di prospettiva centrale o accidentale. Lettura di esempi pittorici.

### **DISEGNO LAYOUT**

## PROGRAMMI CORSI DIURNI BREVI A.S. 2009-10

---

Tecnica del disegno veloce; stilizzazione delle forme; rappresentazioni ad uso pubblicitario ed esecutivi manuali per il design.

### ACQUERELLO

Uso dei colori ad acquerello nella rappresentazione illustrativa e pittorica.

### ILLUSTRAZIONE – DISEGNO 1°

Corso di anatomia e prospettiva: il personaggio e l'ambiente

### ILLUSTRAZIONE – COLORE 1°

Le tecniche: gli acrilici e l'acquerello. Possibilità combinatorie del colore

### ILLUSTRAZIONE - DISEGNO 2°

Corso di copia dal vero: dal disegno all'illustrazione

### ILLUSTRAZIONE – COLORE 2°

Corso di perfezionamento delle tecniche: ricerca di espressività personali volta alla realizzazione di una tavola a tema

## FUMETTO COLORAZIONE MANUALE

#### CONTENUTI

I docenti propongono una base indispensabile di teoria del colore, per poi affrontare sia sul versante tecnico sia su quello espressivo le seguenti tecniche: acquerello/ecoline, matite colorate, acrilici.

#### INSEGNAMENTI

Gli insegnamenti, dopo i contenuti di base, possono avere un carattere individualizzato per garantire il procedere anche di allievi con livelli di partenza diversificati.  
Dopo il primo corso potranno seguire corsi di approfondimento.

#### A CHI È RIVOLTO

Il corso è rivolto a chi già conosce il fumetto o lo sta apprendendo e vuole esplorare il mondo del colore con tecniche manuali per disporre di un campo di azione espressiva più completo

## STORIA DEL FUMETTO

## PROGRAMMI CORSI DIURNI BREVI A.S. 2009-10

---

### I ° PARTE

#### 1) Se trenta ore vi sembrano poche

- Definizione di contesto
- Motivazioni del corso
- Incontro conoscitivo con i partecipanti

#### 2) Le molte origini del fumetto

- Topffer, Ally Sloper, Caran D'Ache, Wilhelm Busch
- Hokusai, la rivista Punch e il Punchy-e, la rivoluzione manga fino all'apparire di Tezuka
- Hearst vs Pulitzer: i characters, la creazione di un pubblico, il fumetto come strumento marketing, lo yellow journalism

#### 3) Il corriere dei Piccoli: la pedagogia del consenso

- Dal 1908 il progetto pedagogico del CdP
- Mussino, Rubino e Tofano
- La strategia dei supplementi del corsera
- La rivoluzione del Corriere dei Ragazzi

#### 4) Winsor McCay, Lyonel Feininger e Frank King: il fumetto non conosce fallo d'ostruzione

- Comic strip e funnies
- McCay, Feininger, King
- ... ma anche McManus, Fisher e Segar
- (cenni sui fumetti umoristici sui quotidiani fino a Trudeau, Watterson e situazione attuale)
- Fa capolino lo strano montaggio di Chris Ware

#### 5) Bruxelles vs Marcinelle: avventura e comicità nel fumetto francofono

- Hergé e la scuola di Bruxelles
- Franquin e la scuola di Marcinelle
- La vita artistica di Hergé, la scuola della linea chiara (Martin, Jacobs...), fino al risorgere della linea chiara con Swarte, Floch & Riviere, Chaland, Torres
- Dall'altra parte Franquin, Peyo e tutti gli altri comici (che si raccolgono attorno a Spirou)

#### 6) L'avventura giorno per giorno

- La comic strip avventurosa (cenni su Tarzan, Buck Rogers, Alex Raymond, Milton Caniff ...)
- ... fino al comic book
- La parabola di Will Eisner

#### 7) Osamu Tezuka e la regola dell'Omoshiroi

- Osamu Tezuka
- La definizione di un formato dominante (Omoshiroi)
- L'elisione della diversità di formato (Gegika e Tatsumi in particolare)
- La costruzione di un mercato estremamente vario e articolato

#### 8) Scrutare nel buio: l'occhio vigile del censore

- Censura negli USA, in Giappone e anche in Italia

#### 9) E ora qualcosa di completamente diverso: Harvey Kurtzman

- Gli anni di Harvey Kurtzman
- ... fino alla nascita del movimento underground
- Le influenze in Europa

#### 10) Paperi topi e supereroi

## PROGRAMMI CORSI DIURNI BREVI A.S. 2009-10

---

Il contesto dei fumetti USA prima e dopo il Comics Code  
Il comic book mainstream  
Carl Barks  
La deriva dei supereroi (Stan Lee & Jack Kirby e gli eroi con superpoteri...)  
Le modifiche al Code

### II° PARTE

#### 11) Hector German Oesterheld / Alberto Breccia

Le figure di Oesterheld e Breccia come occasione per tracciare una sintesi del fumetto argentino (la Escuela Panamericana, Hora Céero, Trillo, Saccomanno, fino a Skorpio e Fierro)

#### 12) Gli anni di Linus

Il Politecnico di Vittorini  
Bordighera e l'interesse intellettuale  
Gandini e Oreste Del Buono  
Il progetto  
Un nuovo paradigma di fruizione del fumetto  
Le riviste  
Il fumetto d'autore vs il fumetto popolare  
Alterlinus, l'avventura e la quiete (umanoidi e peccatori)  
... fino alla P2 e all'uscita di OdB

#### 13) Crepax e Pratt: l'avventura e la realtà

Il fumetto italiano di realtà  
Hugo Pratt  
Guido Crepax  
Il fumetto di realtà (Buzzelli, De Luca, Nidasio, Munoz & Sampayo... fino a Gipi)

#### 14) Dall'avventura solida di Pilote alla rivoluzione metallica e (a suivre)

Goscinny e Charlier  
Gli scismi  
L'Echo des Savanes  
Metal Hurlant / (A Suivre), Frigidaire / Valvoline / Orient Express)

#### 15) Da Robert Crumb al Graphic Novel in sei mosse

Crumb e la rivoluzione sotterranea  
... fino a Spiegelman e RAW  
La nascita del direct market  
Maus e la nascita del GN (cenni al breve rinascimento del fumetto mainstream: Miller e Moore)  
Hernandez, Clowes, Bagge...  
Il GN come formato dominante (anche fuori dagli USA)

#### 16) Né pop né snob: la traiettoria di Magnus nel segno di una resa invincibile

Dal nero italiano (a partire da Diabolik)...  
alla marginalità nelle riviste di fumetto d'Autore...  
al recupero di Tex

#### 17) Il fumetto mancato

Seguendo il paradigma proposto da Crainz nei suoi saggi sull'Italia dal miracolo al paese mancato,  
analisi del fumetto popolare dal secondo dopoguerra  
Sparizione del popolo italiano

## PROGRAMMI CORSI DIURNI BREVI A.S. 2009-10

---

Sparizione dell'immaginario patrio  
Sparizione di un fumetto che lo rappresenti

### 18) Asian Wave

Il fumetto giapponese in occidente  
La nipponizzazione del fumetto occidentale (i mangaka tra i supereroi, Pope, Madueira, Seth, Fisher, Barbucci & Canepa, le Witch...)

### 19) Frammenti di inizio millennio

Lo stato del mercato (edicola, librerie e fumetteria, autoproduzione)  
Nuovi narratori (tipi esemplari)  
Comics journalism  
Sfar, Trondheim e i narratori incontinenti (la nouvelle bd)  
Baudoin  
Baru  
Gipi  
Chris Ware  
Ai Yazawa  
Nuovi formati dominanti  
Il graphic novel e l'hypeness  
La rivincita dell'autoprodotto  
Il mondo è più vicino (canali digitali, l'acquisto in rete, i blog, i fumetti per internet)

### 20) Tirare le fila: cala il sipario

Sintesi (molto dialogo)  
Il senso del fumetto oggi  
I moventi degli autori, degli editori e dei lettori.  
Tratturi e letture stravolgenti: esecuzione delle opere e riattualizzazione del racconto sull'enciclopedia del fruitore.  
Saluti e abbracci

## EDITORIA E FUMETTO

Come funziona una redazione: le figure e i compiti.

Struttura di una rivista: il timone.

Come si gestisce un servizio editoriale. Impaginazione.

La copertina.

Fumetto: editing e lettering.

Ad una parte introduttiva basata su teoria ed esercizi, succederà quella più cospicua dedicata alla realizzazione di una rivista monografica basata sul materiale appositamente realizzato dagli allievi del corso serale triennale di fumetto.

## ADOBE PHOTOSHOP - colorazione

### Fase 1: studio dei principali strumenti di lavoro

- Strumenti di selezione: bacchetta magica, maschera veloce, lazo e pennino
- Strumenti : pennello, matita, clone etc. destinati alla colorazione
- Colorazione di una tavola a tinte piatte ( stile Disney )

## PROGRAMMI CORSI DIURNI BREVI A.S. 2009-10

---

### Fase 2: studio dei livelli

- Principali caratteristiche dei livelli e loro applicazione in campo illustrativo
- Stili di livello
- Funzioni di livello
- Studio dei livelli in funzione della colorazione dell'ombra propria e portata
- Colorazione di una tavola con variazione bitonale ( luce e ombra )

### Fase 3: personalizzazione degli strumenti di lavoro

- Opzioni pennello: punte, tratti ed effetti particolari
- Creazione di una tavolozza colori personalizzata

Colorazione di una tavola in stile fumetto americano e/o giapponese

## ADOBE ILLUSTRATOR – DISEGNO VETTORIALE

L'obbiettivo del corso è l'approfondimento all'uso di questo software in funzione della realizzazione di tavole di illustrazione e /o fumetto.