



MUSEO INTERNAZIONALE
DELLA STAMPA

MUSEUM GRAPHÍA

Titolo: “NARRARE DISEGNANDO. DIDATTICA DEL’ILLUSTRAZIONE, DEL FUMETTO E DEL CARTONE ANIMATO”

Descrizione sintetica dell’iniziativa

Il progetto si rivolge ai docenti della scuola primaria e secondaria di I°e II° grado, in maniera da trasmettere un’attività formativa concreta che si rifletterà in un secondo momento sul metodo d’insegnamento e sulle possibilità di offrire ai ragazzi nuovi stimoli creativi.

Per dare una risposta corretta alle aspettative, formulando una didattica sulla pratica della tecnica del fumetto e dell’illustrazione, l’iniziativa si propone di applicare l’insegnamento di nuove tecnologie inerenti la comunicazione d’immagine, per un approfondimento propedeutico delle tecniche moderne di espressione e di narrazione e per proporre e organizzare un’attività vantaggiosa di crescita a carattere didattico-culturale, con il contestuale arricchimento nel settore della narrazione per immagini, del fumetto e dell’illustrazione.

Obiettivi

Gli obiettivi sono volti ad attuare una corretta attività didattica, diretta alla divulgazione metodica ed appropriata della cultura visiva e del racconto.

L’allievo svilupperà le proprie capacità alla conoscenza dei materiali e nel raccontare episodi o storie con immagini derivate da studi e sketch, progettando tavole a fumetti e immagini a carattere illustrativo, apprendendo le basi della tecnica del tratto e la sceneggiatura, che saranno temi dominanti approfonditi in questo contesto progettuale.

Attraverso un esercizio ordinato e costruttivo, il partecipante al corso apprenderà sia il disegno inteso come animazione di uno o più personaggi, sia la sceneggiatura intesa come struttura di un dialogo e di un racconto.

Inoltre, sarà accentuata la sensibilizzazione ai temi della comunicazione d’immagine, mediante il disegno a fumetti e l’analisi di notizie che possono essere narrate e illustrate, scoprendo tecniche grafiche particolari con materiali classici e con software multimediali per far conseguire una buona preparazione tecnico-grafica sul disegno e sulla comunicazione d’immagine, con approfondimenti sulle tecniche e sugli stili dei maestri.

Gli obiettivi sono realizzati attraverso una corretta pratica delle tecniche del disegno, della stesura del colore, dell’uso corretto dei materiali con particolare attenzione alla metodologia di spiegazione dei contenuti, atti a una crescita culturale e personale a carattere artistico, grafico e narrativo.

Nelle attività progettuali i contenuti didattici sono esemplificati come insegnamento delle discipline grafiche, illustrative e di narrazione.

Un obiettivo importante in questo contesto è diffondere una più valida conoscenza del fumetto e dell’illustrazione, dei disegnatori e illustratori che caratterizzano il panorama attuale e passato ed un corretto approccio metodologico per l’elaborazione dei prodotti finiti, (tavole inchiostrate, illustrazioni, ebook, graphic novel), realizzate attraverso una corretta ricerca ed un percorso focalizzato ad argomenti specifici.

Far sperimentare percorsi di ricerca, sugli elementi da inserire nelle storie attingendo dai testi di narrativa fornendo la possibilità di affrontare un adeguato approccio al tema del progetto e alle sue valenze grafiche, artistiche e narrative come occasione propedeutica e modello educativo di crescita personale e culturale, realizzata attraverso il sostegno di esperti del settore.

Far acquisire abilità specifiche per l'applicazione, l'integrazione e la ripresa anche autonoma ed approfondita di conoscenze acquisite nella scuola relativamente alle tecniche, all'espressione creativa o alla prassi della pratica artistica.

Sensibilizzare ai temi della comunicazione d'immagine, mediante il disegno a fumetti, analizzare gli istanti della narrazione, illustrandoli con la realizzazione di storyboard, strisce, layout e tavole, approfondire l'uso delle funzioni dei software di fotoritocco e grafica vettoriale, per acquisire una corretta formazione anche in ambiente multimediale.

Far conseguire una buona preparazione tecnico-grafica sul disegno, sull'analisi della forma come costruzione della struttura di oggetti, con approfondimenti sulle tecniche e sui materiali e sulla teoria del colore

Programma Moduli

Le lezioni sono suddivise in base ai seguenti argomenti:

IDEAZIONE E SVILUPPO

introduzione al tema specifico da raccontare;
come si inventa un personaggio;
approfondimento della tecnica del fumetto;
illustrazione dei temi eseguiti in modo grafico e narrativo.
descrizione dei metodi di realizzazione dei personaggi, delle scenografie e della sceneggiatura;
l'arte di raccontare per immagini.

STUDIO DEL DISEGNO E DELLA TECNICA

- studio del segno e del tratto; esercizi con varie tecniche e diversi materiali come grafite, china, matita, sanguigna, sperimentare diversi tipi di tratto per avvicinarsi ad un segno personale
- studio dell'anatomia del corpo umano in posizione statica e dinamica per maturare una sicurezza nella visualizzazione delle proporzioni e del movimento delle masse muscolari nello spazio
- studio della prospettiva con spiegazione dei punti di fuga e delle quinte scenografiche per la descrizione del paesaggio, delle ambientazioni e dei volumi nello spazio

TEORIA DEL COLORE E DELLA COMUNICAZIONE DI IMMAGINE

Approfondimento della Teoria del colore di Johannes Itten, del ritmo del racconto scandito dal dialogo nei balloons e nei suoni onomatopeici.

TECNICHE DI REALIZZAZIONE

- analisi dei materiali per la realizzazione del disegno a fumetti

- approccio con l'uso della matita per la conoscenza e l'apprendimento del chiaroscuro, del segno e delle forme
- studio delle metodologie del colore e delle diverse tecniche (pantoni, pennarelli, tempera, acquerello, acrilico, china, ecoline) per raggiungere obiettivi cromatici complessi con l'uso contemporaneo di diverse tecniche
- studio approfondito dell'inchiostrazione su diversi supporti cartacei (licio e ruvido)
- i volumi e la luce: teoria delle ombre
- creazione di un personaggio

SVILUPPO DELLA STORIA, LA SCENEGGIATURA

Il personaggio sarà ideato e animato in diversi ambienti secondo la fantasia dell'allievo.

- analisi dei punti di vista: equilibrio nel fotogramma e studio della prospettiva
- il rapporto tra il personaggio e i vari spazi delle ambientazioni
- creazione di un racconto

Il personaggio precedentemente inventato sarà il principale protagonista in una storia descritta dall'allievo.

- metodi di colorazione attraverso le campiture
- esecuzione delle strisce del fumetto
- consultazione degli stili di diversi illustratori professionisti e successivo apprendimento delle tecniche al tratto e di costruzione delle forme
- impostazione e costruzione di scene soffermandosi sull'ambientazione e sulle quinte scenografiche
- spiegazione sull'ideazione e lo sviluppo di progetti editoriali durante i quali si acquisiranno nozioni applicabili alle tecniche classiche

Le metodologie

- approccio con l'uso della matita per la conoscenza e l'apprendimento del chiaroscuro, del segno e delle forme; spiegazione delle varie tecniche di esecuzione del chiaroscuro, della sovrapposizione del colore, approfondimento sul concetto di trasparenza, saturazione e luminosità delle gradazioni tonali; i volumi e la luce: teoria delle ombre composte in monocromo e con la sovrapposizione di campiture cromatiche.
- studio del segno e del tratto; esercizi con varie tecniche e diversi materiali come grafite, china, matita, sanguigna; analisi della differenza del tratto con la pressione della mano e con campiture monotoni sovrapposte create a tratti equidistanti e a stesure monocromatiche
- studio della figura e delle proporzioni del corpo umano, esercitazioni sulla copia dal vero di soggetti o oggetti e immagini bidimensionali, verifica delle proporzioni, della prospettiva e comportamento del corpo nello spazio; approfondimento sulla prospettiva con spiegazione dei punti di fuga e delle quinte scenografiche per la descrizione del paesaggio e dei volumi nello spazio

- analisi dell'anatomia del corpo umano in posizione statica e dinamica per maturare una sicurezza nella visualizzazione delle proporzioni e del movimento delle masse muscolari nello spazio; creazione di un personaggio: ideazione e animazione, in diverse fasi, della struttura del personaggio, prendendo spunto dal manichino per iniziare ad impostare la grandezza delle forme principali (testa, busto e bacino) e inserirlo in ambienti e contesti scenografici tipologicamente differenti (fantascienza, thriller, western, attuale, evo antico)

- creazione di una sceneggiatura; il personaggio precedentemente inventato sarà il principale protagonista in una storia; scegliere la tipologia di percorso nella stesura del racconto, i dialoghi, il ritmo da applicare alle immagini dello storyboard e delle sequenze.

- progettazione copertina e fumetto; una volta progettato e disegnato lo storyboard e definito il personaggio, verranno stabilite il numero di tavole in base alla successione delle scene stabilite in precedenza; l'immagine illustrata in copertina dovrà descrivere in maniera sintetica la storia, facendo emergere in una scena l'essenza del racconto; l'illustrazione della copertina si basa sull'applicazione delle metodologie di tecniche e materiali classici su supporto cartaceo, come pastelli, pennarelli, tempera, acquerello, acrilici, china, ecoline e software di fotoritocco e grafica vettoriale in ambiente multimediali per raggiungere obiettivi cromatici complessi con l'uso contemporaneo di diverse tecniche.

Durata Moduli 20 ore totali per tutti i partecipanti ma con distribuzione delle ore per argomenti differenziata:

Scuola Primaria e secondaria di primo grado: Ideazione e sviluppo 2 ore. Studio del disegno e della tecnica 6 ore. Teoria del colore 4 ore. Tecnica di realizzazione 5 ore. Sviluppo della storia, la sceneggiatura 3 ore

Scuola Secondaria di secondo grado: Ideazione e sviluppo 2 ore. Studio del disegno e della tecnica 5 ore. Teoria del colore 3 ore. Tecnica di realizzazione 6 ore. Sviluppo della storia, la sceneggiatura 4 ore

Materiali di consumo utilizzati

Matite diversa gradazione (grafite)

Matite colorate

China

Pennelli manico corto

Ecoline

Acquerelli

Tempere

Pennarelli punta fine