

● accademia
● di belle arti
di roma

Illustrazione

PANTER

Programma del Corso

Prof. Enrico Pusceddu



L'Illustrazione, nelle sue varie rappresentazioni, è l'ingresso in un'altra dimensione, un passaggio lieve ed emozionante attraverso la creatività, la libertà esplorativa, la consapevolezza, la scoperta e non ultima la fantasia.

Il corso mira a preparare lo studente al mondo dell'illustrazione, offrendo quanto più possibile una panoramica che spazi dalla conoscenza dei generi, al percorso creativo, dall'idea al progetto alla sua realizzazione, dalla padronanza delle tecniche all'individuazione di uno stile personale.

L'obiettivo è di fornire le conoscenze di base e gli strumenti teorico pratici essenziali per utilizzare il linguaggio dell'Illustrazione.

A tal fine si forniranno all'allievo le giuste procedure e metodologie operative, per sviluppare e potenziare le capacità creative e la loro relativa applicazione nella progettazione d'elaborati in un'ottica estetica funzionale.

La "ricerca" come progetto illustrativo, dovrà rispondere a un'esigenza fondamentale con riferimento all'utenza cui è destinata (target).

Sarà quindi fondamentale analizzare il ruolo dell'illustrazione nella contemporaneità e indagarne i diversi approcci comunicativi nei suoi specifici campi tematici di appartenenza.

Generi: illustrazione narrativa, illustrazione fantasy, illustrazione per l'Infanzia, illustrazione pubblicitaria, illustrazione editoriale...

L'obiettivo è di organizzare un iter operativo, che dovrà condurre alla realizzazione dell'illustrazione definitiva per riferimento alla sua collocazione, al fine di far fronte al rapporto tra messaggio e comunicazione, tra immagine e divulgazione.



Le tecniche esecutive saranno utilizzate per sperimentare tutte le possibili soluzioni grafiche, per esprimere nel modo più adeguato le idee che il progetto propone.

Le esercitazioni grafiche strettamente connesse alle lezioni teoriche, si articoleranno in due fasi, una più propriamente di studio, l'altra di rielaborazione personale.

Le tecniche saranno analizzate in rapporto alle diverse funzioni comunicative.

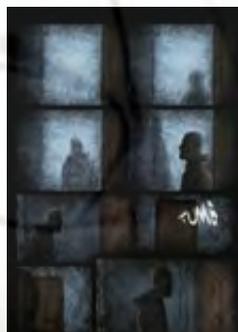
Con riferimento al percorso individuale, saranno presi in esame a livello specifico, materiali strumenti e tecniche, per analizzare e sperimentare un'ampia gamma di soluzioni operative ed esprimere al meglio la comunicazione grafica che il progetto presenta.

Si prenderanno in esame le tecniche dell'illustrazione grafico-pittoriche e le tecniche digitali, attraverso l'utilizzo di alcuni software sia per la produzione sia per la rielaborazione dell'immagine, nella loro autonoma espressione o attraverso la loro interazione, in una sorta di continuo interscambio segnico.

Dall'argomento proposto dal docente, lo studente dovrà elaborare un percorso creativo, tramite l'attuazione di un progetto guida che miri a considerare l'illustrazione nella totalità delle operazioni inerenti allo sviluppo dell'idea "tra forma e contenuto". Il procedimento operativo sarà caratterizzato da una serie di fasi distinte e gradualità (schizzi, storyboard, menabò, layout definitivo, libro illustrato o altro).

Obiettivi Formativi

- Acquisire una metodologia operativa all'interno degli specifici ambiti di lavoro caratterizzante il



percorso didattico.

- Acquisire gli strumenti teorici e pratici al fine di favorire nuove competenze espressive e comunicative, sia riguardo agli aspetti tecnici, sia artistici.
- Acquisire le tecniche di sviluppo progettuale, dal bozzetto all'esecutivo.
- Capacità di utilizzare diversi approcci metodologici al fine di padroneggiare le tecniche espressive (manuali e digitali) per arrivare all'individuazione di un proprio stile personale.



Organizzazione del corso fasi caratterizzanti:

- Analisi e articolazione del progetto al fine di concretare sinergie operative, tra temi concettuali e soluzioni tecniche.
- Presentazione e analisi dei materiali e degli strumenti.
- Presentazione delle tecniche e relativo sviluppo d'elaborati per l'acquisizione degli aspetti tecnici fondamentali.
- Sviluppo e interazione delle varie tecniche, in considerazione dell'esigenza espressiva e del trattamento sistematico della progettazione d'ogni singolo studente, in modo da generare un confronto tra i vari linguaggi con le diverse pratiche del fare arte.
- Organizzazione finale del progetto, veste grafica di presentazione degli elaborati, relazione e documentazione.



Fasi Caratterizzanti del percorso laboratoriale:

- Lo Spazio dell'esperienza:
- Brain Storning
- Tra pensare e fare



- Tecniche di visualizzazione
- Esercitazioni sul campo
- Interazioni
- Sviluppo e caratterizzazione del progetto
- Organizzazione del progetto :
- Fase progettuale
- Fase preparatoria
- Fase Produttiva



Itinerario Didattico-Operativo

- Scelta di un percorso.
- Analisi dei contenuti.
- Individuazione dei punti salienti.
- Ambientazione.
- Scelta e sequenza delle illustrazioni.
- Composizione, inquadratura e taglio delle immagini.
- Lo storyboard come linea guida.
- Progettazione dello storyboard
- Differenti stili di riproduzione manuale e digitale.
- Ricerca del segno grafico caratterizzante.
- Rielaborazione dell'immagine manuale.
- Rielaborazione digitale: regole e concetti per apprendere la digital paint. Tecniche Digitali attraverso l'utilizzo di alcuni software.
- Verifica e confronto delle proposte.
- Realizzazione degli elaborati definitivi.
- Come presentare il proprio lavoro: preparazione del Portfolio.



Tematiche del corso

Linea guida principale: **Tema “ da definire”**

Sviluppi linee guida: Dopo aver definito il tema ogni studente tenendo in considerazione il tema principale, “**da definire**” è libero di presentare una sua proposta operativa da concordare con il Docente che caratterizzerà in progress il suo percorso individuale.

Organizzazione e articolazione delle attività didattiche

La frequenza è obbligatoria e verrà registrata su appositi fogli firma.

Durante l'anno accademico e secondo le cadenze che verranno via via comunicate, sono previste verifiche programmate.

Le verifiche terranno conto delle fasi del percorso didattico: la progettazione e lo sviluppo del progetto grafico in tutte le sue fasi caratterizzanti.

Chi non si presenta alle verifiche programmate non può sostenere l'esame.

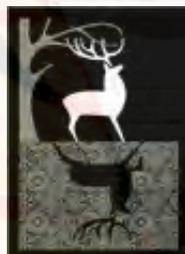
Modalità d'esame

Presentazione e discussione del progetto, del lavoro didattico svolto durante l'anno accademico, attraverso: cartella di elaborati, portfolio, relazione scritto grafica, presentazione multimediale, tale materiale dovrà essere allegato in un CD/DVD (i formati da utilizzare sono i seguenti: file audiovisivo formato MPEG4, MOV, H264, file immagine formato JPG alta qualità 300 dpi, bassa qualità 72 dpi, file prodotti editoriali pdf interattivo, InDesign).



Bibliografia orientativa

- Steven Heller & Rita Tallarico "Graphic gli sketchbook dei più grandi graphic designer del mondo" Ippocampo Editrice
- Martin Andersch., "Tracce Segni Caratteri" Ulisse Edizioni 1989
- Giancarlo Ascari e Andrea Rauch ,, "Immagini mosse" I nuovi Illustratori in Italia, Costa&Nolan Milano 1998
- Roberto Gobesso ., "Ikonomachia" Segni, sogni, simboli" Casadei Libri Editore, 2006
- Black.M. Gombrich.E.H. Hochberg.J, "Arte, percezione, realtà". Come pensiamo le immagini., Ed. Einaudi, 2002.
- Brandimonte M.A., "Memoria, immagini, rappresentazione", Ed.Carocci, 2001
- Alan Lee "Il Signore degli anelli" schizzi e bozzetti Ed.Bompiani
- L.Lionni "L'immaginario come mestiere" Ed.Electa 1990
- Lowenfeld V.,Brittain L.W., "Creatività e sviluppo mentale", Ed.Giunti Barbera, 1984.
- G. Maffei, M. Picciau., "Il libro come opera d'arte", Ed.Corraini, Mantova 2006
- Bruno Munari .,"Da cosa nasce cosa" Editori Laterza 2003
- Bruno Munari .," Fantasia" Editori Laterza 2005
- Bruno Munari .,"Guardiamoci negli occhi" Ed.Corraini. 2008
- Molteni C., "L'atto del vedere", Edizioni Zanichelli, 2001.
- Chris Patmore ., "Personaggi Fantasy" Editrice Il Castello, 2006.
- Rampazzo G., "CreAttività", La linea Editrice.
- Gianni Rodari "Favole al Telefono" disegni di B.Munari Ed.Einaudi, 2007
- Alessandro Sanna "Ti disegno un cuore" Ed.Einaudi, 2007



- Jan Tischicold ., "La forma del libro" Edizioni Silvestre Bonnard Milano, 2003
- Lawrence Zeegen ., "Illustrazione digitale" Logos Editore, 2007.
- L. De Matteis, G.Maffei, A.Moeglin-Delcroix, A. Rimmaudo., "Guardare raccontare pensare conservare. Quattro percorsi del libro d'artista dagli anni Sessanta ad oggi." Ed. Corraini, 2004

N.B. Durante l'arco dell'anno verranno segnalate pubblicazioni specifiche in riferimento all'argomento trattato

Sito di riferimento: <https://insight.abarm.it>



"io parlo con la mano, tu ascolti con gli occhi, noi comprendiamo con il sorriso".

Zhu Da