

## DIPARTIMENTO DI ARTI VISIVE

### Scuola di Grafica d'Arte

Accademia di Belle arti di Firenze  
Corso di **Illustrazione Biennio**

Tipologia del corso: Teorico pratico  
Crediti 10  
Durata del corso: annuale

Tema del corso: Carlo Lorenzini in arte Collodi, "Le avventure di Pinocchio"

#### **Obiettivi formativi:**

Il corso si pone l'obiettivo di offrire una preparazione adeguata e professionalmente matura nell'ambito della creazione ed elaborazione dell'immagine. Attraverso la preparazione teorica, metodologica e progettuale il corso potrà formare professionisti nel settore della comunicazione editoriale spaziando nei diversi campi che il settore offre: narrativa per ragazzi, informazione, stampa periodica, educational e illustrazione scientifica, informazione sociale, storica e culturale, fashion design e pubblicità. Attraverso le interconnessioni tra linguaggi creativi, tecniche tradizionali e nuove tecnologie digitali si potrà valorizzare la componente creativa ed artistica insita nella disciplina. Non un vuoto contenitore ancorato schematicamente alle logiche del mercato, ma un vero e proprio laboratorio creativo interconnesso tra le varie componenti caratterizzanti l'illustrazione.

L'allievo imposterà una propria ricerca artistico-narrativa analizzando il testo del racconto "Le avventure di Pinocchio" di Carlo Lorenzini.

Sarà un percorso creativo libero, non necessariamente relegato alla pagina di un libro per l'infanzia.

Lo studente dovrà presentare un libro illustrato, impaginato e rilegato attinente al tema proposto.

Durante il corso approfondiremo la storia dell'editoria con particolare attenzione alle problematiche compositive dell'impaginazione e della progettazione di un libro (dai Volumina ai Codex fino all'ebook)

Attraverso un'analisi delle prerogative che danno vita all'oggetto libro, gli studenti affronteranno un percorso laboratoriale che li porterà alla realizzazione di un manufatto cartaceo, libro oggetto, libro d'artista a piacere.

Attraverso lo studio e l'interiorizzazione del testo, lo studente svilupperà una progettazione che lo porterà ad abbinare il testo alle immagini.

Utilizzeremo in tal senso, il testo "Pinocchio, un libro parallelo" di Giorgio Manganelli.

La tecnica è libera, così come il numero delle illustrazioni, il formato del libro e il numero delle pagine.

Le illustrazioni potranno non essere solamente a carattere didascalico, lo studente potrà intraprendere un percorso personale, anche astratto, che lo avvicinerà al tema trattato e allo spirito del racconto.

Ampia parte sarà dedicata alle tecniche di stampa tipografica e di visual design.

Durante il corso verranno eseguiti dei laboratori atti a sviluppare le capacità progettuali insite nella professionalità della materia.

Altre saranno organizzati workshop e conferenze con professionisti del settore.

### **Contenuti e tematiche**

La componente teorica affronterà i seguenti temi:

Dalla scrittura alla stampa

Storia del graphic design

Il carattere, il formato, il libro

Nozioni di tipografia tradizionale e digitale

Le nuove tecnologie in ambito grafico (stampa, pittura o disegno, impaginazione digitale)

Applicazioni interdisciplinari attraverso l'utilizzo di software appropriati (stampa serigrafia, affresco digitale ecc.ecc.)

Temi affrontati:

Il bisogno di comunicare

Disegnare le parole

Il mestiere di scrivere

La scrittura si fa cultura

Scrivere nel mondo

La rivoluzione dell'alfabeto

L'età del libro

La carta

La stampa

I caratteri

I nuovi caratteri

La divulgazione del libro

Il testo e l'immagine

Impaginazione, progettazione e composizione

Tempi moderni

Tutti a scuola

Calligrafie e calligrammi

Battendo i tasti

In poche parole (manifesti, pubblicità...)

Codici e segreti

Nuove tecnologie

Il computer

Nuovi supporti

Internet

Tecniche di progettazione

Il disegno illustrativo

Il disegno, la pittura, l'illustrazione

Interpretazione e personalizzazione del testo

La fantasia, l'immaginazione, il "non detto": la traduzione del testo in immagini

Breve storia dell'immagine illustrativa nei libri, riviste, carta stampata

Dopo una trattazione teorico storica verranno mostrate e spiegate le modalità di utilizzo dei vari software più comunemente utilizzati, in relazione alla propria ricerca artistica:

Analisi dei differenti supporti elettronici

Uso della tavoletta grafica

Photoshop

Corel Painter

Indesign

Programmi simili o attinenti la progettazione grafica, pittorica.

Nuove tecnologie espressive

1-Grafica e pittura digitale

2-Pittori e disegnatori elettronici

3-Componenti espressive oltre la pagina: animazione, fotografia, fumetto, illustrazione, serigrafia, nuovi metodi di stampa su vari materiali.

Individuazione del supporto tecnico appropriato:

1- Dalla matita alla tavoletta grafica

2- L'immagine dettata dal tablet, fruizione e percezione dell'immagine attraverso i nuovi supporti tecnologici

3- Corpo e disegno, postura e consapevolezza del fare creativo

4- Componenti tecniche tradizionali inserite e inglobate nelle nuove tecnologie (pittura e grafica digitale, i formati, nuovi metodi di stampa, possibilità e restrizioni del mezzo tecnico)

### **Tipologia della didattica**

L'organizzazione del corso prevederà una componente teorica seguita da un laboratorio.

Dopo una introduzione il discente lavorerà in ambito laboratoriale, sia eseguendo esercizi, sia preparando il proprio personale lavoro da portare in luogo d'esame.

### **Modalità di accertamento finale**

Il discente dovrà presentare all'esame un proprio lavoro originale, coadiuvato da una breve spiegazione che attesti la ricerca intrapresa.

Verrà consigliata una bibliografia generale circa la conoscenza e l'interpretazione del racconto in questione.

Durante le fasi di lavorazione sarà impegno del docente fornire tutti gli strumenti bibliografici possibili al fine di implementare i requisiti culturali del discente.