

FUMETTO ED ILLUSTRAZIONE

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso ha l'obiettivo di offrire una preparazione teorica, metodologica e progettuale di base nella creazione ed elaborazione dell'immagine e nella realizzazione di una storia a fumetti. Lo scopo è di formare studenti in grado di confrontarsi con i diversi linguaggi della narrazione per immagine.

Lo studente avrà l'occasione di affrontare l'illustrazione nelle sue molteplici articolazioni - approfondendo le interconnessioni con altri linguaggi e le relazioni con le diverse tecniche grafiche, da quelle più tradizionali alle nuove tecnologie digitali - e di approfondire tutte le fasi in cui si articola la creazione di un fumetto: dall'ideazione al soggetto, dalla sceneggiatura alla realizzazione e pubblicazione.

PROSPETTIVE OCCUPAZIONALI

I diplomati del corso di primo livello hanno l'opportunità di proporsi sul mercato internazionale come fumettisti, come illustratori e come collaboratori in realtà editoriali.

Oltre ai diversi ambiti specifici legati al fumetto e all'illustrazione, sceneggiatura, lettering, colorazione tradizionale e digitale, character design - potranno trovare sbocchi professionali nella pubblicità (layout e storyboard) e nella comunicazione visiva (manifesti, locandine, immagine coordinate), nel settore del cinema d'animazione, nella progettazione e nella visualizzazione grafica di RPG e videogame.

**PERCHÈ IL FUMETTO È
QUALCOSA CHE RIESCE A
RAPPRESENTARE
GRAFICAMENTE I SOGNI
DI OGNUNO!**

EIICHIRO ODA

MANGAKA CREATORE DEL MANGA "ONE PIECE" 1975



Per info e iscrizioni

Via XXV Luglio, 10 - 89123 Reggio Calabria

Tel. 0965.499415-896852 - segr.did@accademiabelleartirc.it

www.accademiabelleartirc.it



**Accademia
di Belle Arti**
Reggio Calabria



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

**SCUOLA DI
FUMETTO ED
ILLUSTRAZIONE**



**DIPLOMA ACCADEMICO
DI PRIMO LIVELLO**

PRIMO ANNO

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITÀ FORMATIVE	COD. SETTORE	CAMPI DISCIPLINARI	TIPOLOGIA DI INSEGNAMENTO	CFA
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	ABST48	STORIA DELLE ARTI APPLICATE	TP	6
	ABST48	STORIA DEL FUMETTO	T	8
	ABPR16	DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE	LA	8
	ABTEC38	COMPUTER GRAPHIC	TP	6
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	ABPC67	METODOLOGIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE	TP	6
	ABPR19	LAYOUT E TECNICHE DI VISUALIZZAZIONE 1	TP	6
	ABPR19	ELEMENTI DI GRAFICA EDITORIALE	TP	6
	ABPR31	FOTOGRAFIA	TP	6
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	ABTEC39	FONDAMENTI DI INFORMATICA	LA	4
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI	ABLIN71	INGLESE	T	4

SECONDO ANNO

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITÀ FORMATIVE	COD. SETTORE	CAMPI DISCIPLINARI	TIPOLOGIA DI INSEGNAMENTO	CFA
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	ABST47	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA 1	T	6
	ABST51	LINGUAGGI DELL'ARTE CONTEMPORANEA	T	6
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	ABPC66	STORIA DELL'ILLUSTRAZIONE E DELLA PUBBLICITÀ	T	6
	ABPR19	LAYOUT E TECNICHE DI VISUALIZZAZIONE 2	TP	8
	ABPR20	ARTE DEL FUMETTO 1	TP	10
	ABPC67	TECNICHE DI ILLUSTRAZIONE PER L'EDITORIA	TP	10
	ABPC67	SCRITTURA CREATIVA E NARRAZIONE PER IMMAGINE	TP	6
	ABST59	PEDAGOGIA E DIDATTICA DELL'ARTE *	T	6
	ABPC66	STORIA DEL CINEMA E DEL VIDEO *		

TERZO ANNO

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITÀ FORMATIVE	COD. SETTORE	CAMPI DISCIPLINARI	TIPOLOGIA DI INSEGNAMENTO	CFA
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	ABST47	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA 2	T	6
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	ABPR20	ARTE DEL FUMETTO 2	TP	10
	ABPC67	TECNICHE DI ILLUSTRAZIONE PER L'EDITORIA 2	TP	10
	ABPC67	SCRITTURA CREATIVA E NARRAZIONE PER IMMAGINE 2	LA	6
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	ABAV1	ILLUSTRAZIONE SCIENTIFICA *		
	ABAV2	TECNICHE DELL'INCISIONE CALCOGRAFICA *	TP	6
	ABAV6	CROMATOLOGIA *		
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI		WORKSHOP, STAGE, TIROCINI	LA	2
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE			TP	10

PROVA FINALE CFA 10

TOTALE CFA 180



LEGENDA

TP TEORICO PRATICO

T TEORICA

LA LABORATORIALE

* DISCIPLINE ALTERNATIVE