

# **Storia dell'illustrazione e della pubblicità**

**A.A. 2019/2020**

**Matteo Fochessati**

Attraverso l'analisi delle principali correnti e dei più significativi artisti, grafici e illustratori attivi tra Otto e Novecento, il corso intende presentare una storia dell'illustrazione e della grafica pubblicitaria contemporanea che, partendo dalle ricerche art nouveau, arrivi ad includere le esperienze contemporanee.

Pur in un costante e articolato confronto con il contesto di ricerca internazionale, il corso sarà principalmente focalizzato sulle esperienze grafiche e di illustrazione italiane del periodo preso in esame.

In particolare il corso prenderà avvio dagli esordi della grafica contemporanea e dall'analisi delle opere dei principali esponenti dello stile art nouveau, per poi passare a presentare l'impatto delle avanguardie storiche sugli sviluppi espressivi dell'illustrazione e della pubblicità. Tale confronto sarà ulteriormente affrontato attraverso alcuni approfondimenti e confronti con gli sviluppi stilistici e culturali del dopoguerra.

Durante lo svolgimento del corso, che avverrà attraverso lezioni frontali e supporto di audiovisivi, sarà fornita specifica bibliografia agli studenti i quali, in vista dell'esame, dovranno presentare una ricerca, concordata con il docente, su un tema a scelta tra quelli affrontati a lezione.

## **Programma delle lezioni**

### **. Illustratori di fiabe e fiabe da illustrare**

Da Rackam a Mussino, da Angoletta a Rubino, da Luzzati a Quentin Blake e, quindi, dai Grimm ad *Alice nel paese delle meraviglie*, da Pinocchio a Salgari.

### **. La grafica Art Nouveau e suoi sviluppi nel Liberty in Italia**

#### **. Propaganda**

Dalla Grande Guerra al Fascismo, attraverso un confronto con la grafica dei regimi dittatoriali.

#### **. Grafica futurista**

Innovazioni linguistiche e tangenze stilistiche e poetiche con il contesto dell'avanguardia internazionale.

#### **. Invito al viaggio**

Il manifesto di promozione turistica nel Novecento.

#### **. Consumi e consumismo**

Immagine e immagini pubblicitarie dell'industrial design.

#### **. Immagini in movimento**

Il manifesto cinematografico dal fascismo all'immediato dopoguerra.

#### **. Raccontare la storia**

Dall'illustrazione alla graphic novel, passando per il fumetto, raccontare la storia attraverso le immagini.