

Corso: **DISEGNO (PAI)** A.A.2021/2022

Docente: Massimo Sardi

## PROGRAMMA:

Obiettivo del corso è arrivare a fornire gli strumenti base per l'utilizzo di questa tecnica/linguaggio, nei vari campi in cui si articola la formazione artistico-didattica del PAI.

Il primissimo approccio passerà attraverso l'individuazione dei livelli di conoscenza e, eventualmente di utilizzo, delle tecniche e del linguaggio del disegno con cui gli studenti del primo anno si affacciano a questo corso. Perché provenendo spesso da percorsi scolastici molto diversi, potrebbero non aver mai disegnato oppure avere già da tempo coltivato questa passione.

Questo implicherà una certa diversificazione nelle richieste e nei percorsi formativi, pur mantenendo fermo l'obiettivo finale di portare TUTTI (seppur con valenze personali diverse) a comprendere le tecniche, le varianti in diversi campi di utilizzo e l'enorme potenziale creativo, progettuale ed espressivo che questo linguaggio racchiude in sé.

Il corso, che ha la durata di 60 ore (*15 lezioni*), si divide in quattro grandi aree, affrontate in questa sequenza e, in linee generali, con questa suddivisione delle lezioni:

- **La Figura** (*otto lezioni*)
- **L'Ambientazione** (*due lezioni*)
- **Il Layout** (*due lezioni*)
- **Lo Storyboard** (*una lezione*)

### **La Figura**

Si partirà da una minima alfabetizzazione anatomica, che non potrà scendere a un dettaglio scientifico, ma passerà piuttosto attraverso la comprensione dei volumi, delle strutture, delle dinamiche di movimento ed espressione che sono necessarie per la rappresentazione del corpo umano (ma anche animale o alieno o robotico etc). Presentando le differenze strutturali, stilistiche e di utilizzo tra figura "realistica" e personaggio "cartoon". Come si muove un corpo. Come una faccia racconta un'emozione.

### **L'Ambientazione**

Si presenteranno minime tecniche di prospettiva e di assonometria. Per poter costruire ambienti minimamente credibili in cui far muovere e vivere i "personaggi" e le varie figure. Tra gli elementi tridimensionali della natura. Si studierà come sfruttare le "reference" giuste, come adattarle, come trasformarle anche con sapienti giochi di incastro tra ambienti diversi. Come mettere in relazione e sintonia, lo sfondo con il personaggio che lo abita. Come un buon disegno posso accennare e rendere credibili delle "strutture" anche rimanendo vago senza scendere nel dettaglio.

## **Il Layout**

Gli apprendimenti nei due passi precedenti, dovrebbero portare ad avere quelle minime competenze, per imparare a sfruttare nel migliore dei modi il grande potenziale progettuale del layout. E la possibilità di “suggerire” il ventaglio delle scelte possibili, lasciando aperte le strade a variazioni, correzioni, cambi di percorso che sempre avvengono nella realizzazione di contenuti visivi e narrativi.

## **Lo Storyboard**

Lo storyboard è un layout che racconta anche il movimento. Ha la stessa “bassa definizione” del layout (non è un esecutivo) ma deve ragionare su come costruire una “narrazione”. Accennando all'ambientazione e utilizzando i personaggi con un segno nervoso ed espressivo deve far procedere la suggestione della storia. Sarà quindi necessario imparare gli elementi base del linguaggio televisivo/cinematografico. E dell'animazione. Inquadrature, movimenti di camera, effetti speciali etc E come questi si visualizzano trasformando la sceneggiatura.

Ognuno di questi punti potrebbe comodamente prendersi tutte le 15 lezioni e non basterebbero comunque a risultare esaustive. Ma il compito qui sarà, intanto, far conoscere TUTTI questi aspetti e scatenare quella curiosità e passione che, ci auguriamo, porterà i vari studenti con le loro diverse attitudini, ad approfondire e sviluppare i vari aspetti negli anni successivi.