

Storia del disegno e della grafica d'arte - Storia del fumetto 2 (CFA 6)

A.A. 2024-2025

Prof. **Salvatore DAVÌ**

OBIETTIVI

L'obiettivo del programma è individuare le caratteristiche peculiari dei fumetti nell'ambito delle specifiche culture di provenienza; in particolare si analizzano le produzioni dei due principali poli editoriali, quello americano e quello giapponese, che hanno influenzato da una parte il fumetto occidentale e dall'altra quello orientale.

CONTENUTI

La prima parte del corso comincia con una introduzione alla narrativa Pulp, preludio ai comic books; segue la storia delle edizioni Marvel e DC Comics, contestualmente all'individuazione di una linea di continuità tra Mito e cultura di massa, attraverso l'analisi dei riferimenti mitologici e dell'araldica supereroica. La seconda parte del corso si concentra sul manga giapponese, ripercorrendo la storia dalla prima narrativa illustrata con gli emakimono dell'epoca Edo (1603-1867), fino all'espansione dell'industria editoriale negli anni Novanta. L'introduzione al manga conduce alla riflessione sui principi grafici e narrativi del fumetto giapponese, nonché sulla visione del mondo che emerge attraverso una morale di ampio respiro.

PREREQUISITI

Conoscenza base della storia del fumetto, origine e sviluppo dei principi grafici in relazione alle questioni di stile e costume. Le lezioni sono erogate in lingua italiana.

TESTI CONSIGLIATI

Baio Ivan, *Supereroi™. Araldica e simbologia dell'eroismo dai miti classici a Superman e The Authority*, Tunué, Latina, 2006, pp. 59-107.

Bouissou Jean-Marie, *Il Manga. Storia e universi del fumetto giapponese*, Tunué, Latina, 2022, pp. 13-135, 149-160, 173-186, 206-246.

Curcio Claudio. Cur, *La Grandiosa DC Comics. All'origine del supereroe*, Comicon Edizioni, Napoli, 2016, 19-35, 81-135.

Curcio Claudio. Cur, *L'incredibile Marvel: 75 anni di meraviglie a fumetti*, Comicon Edizioni, Napoli, 2015, pp. 21-117.

Scolari Carlos, Bertelli Paolo, Freeman Matthew, *Transmedia Archaeology. Fantascienza, pulp, fumetti*, Armando Editore, Roma, 2022, pp. 40-106.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

La prova finale, in forma di colloquio, verterà sui temi in programma e su quelli trattati nel corso delle lezioni. L'esame prevede che lo studente, sulla base della bibliografia indicata e del materiale didattico messo a disposizione, sia in grado di conoscere le tendenze e i protagonisti principali, mostrando di saperli collocare correttamente nel quadro storico-culturale di riferimento. Lo studente, inoltre, deve dimostrare di possedere un'adeguata capacità di lettura della produzione editoriale legata al fumetto e di utilizzare un'appropriata terminologia.