

Layout e tecnologie di visualizzazione per il fumetto (4 CFA)

prof. DURISHTI YLBERT

n. ore 50

a.a. 2025/2026

OBIETTIVI

Il corso si struttura a fornire agli studenti le competenze teoriche, tecniche e progettuali necessarie per ideare e realizzare layout fumettistici in grado di unire efficacia narrativa, armonia visiva e consapevolezza tecnologica.

Attraverso un approccio che integra teoria, pratica e sperimentazione digitale, gli studenti saranno guidati nell'analisi e nella costruzione della tavola come sistema narrativo complesso, dove ritmo, sequenzialità e direzione dello sguardo diventano strumenti di storytelling visivo.

Particolare attenzione sarà rivolta all'uso delle griglie compositive, alla progettazione del flusso di lettura, alla relazione tra testo, immagine e balloon, nonché all'integrazione delle tecnologie di visualizzazione contemporanee (fumetto digitale, webtoon, interfacce adattive).

CONTENUTI

Il corso si articola in moduli teorici e laboratoriali, seguendo il processo di costruzione di una tavola fumettistica - dall'analisi visiva alla produzione finale.

- **Analisi delle strutture narrative e compositive del fumetto**
Studio della tavola come unità visiva e narrativa. Analisi di autori e stili, dalle gabbie classiche (6-9 panel) ai layout sperimentali. Ruolo del ritmo, del vuoto e delle transizioni.
- **Progettazione del layout e delle griglie narrative**
Applicazione della sezione aurea e dei principi di Gestalt per ottenere equilibrio e direzione visiva. Studio del rapporto tra sceneggiatura, vignetta e pacing narrativo.
Introduzione a strumenti di pianificazione come *storyboard*, *thumbnails* e *menabò* fumettistico.
- **Tipografia, lettering e balloon design**
Approfondimento sull'uso del testo come elemento visivo. Studio del lettering, delle onomatopée e del posizionamento dei balloon per guidare la lettura e supportare l'emotività della scena.
- **Colore, contrasto e atmosfera visiva**
Uso consapevole del colore nella narrazione sequenziale. Psicologia cromatica, contrasto tonale, luce e percezione. Gestione di palette e profili colore (CMYK e RGB).
- **Tecnologie di visualizzazione e formati digitali**
Introduzione alle principali piattaforme e formati digitali per il fumetto: webtoon, scroll verticale, tavola responsive, graphic novel interattiva.
Approccio all'adattamento cross-media e al *responsive layout design*.

- **Laboratorio digitale e tecniche miste**

Esercitazioni pratiche con software professionali.

Creazione di tavole ibride e sperimentali, con applicazioni di texture, pattern, effetti di movimento e strumenti AI di supporto creativo.

- **Progetto finale**

Realizzazione di un progetto fumettistico completo con griglie regolari e su layout libero o digitale, accompagnate da un dossier progettuale che descriva processo, scelte compositive, cromatiche e tecniche.

Il corso permette agli studenti di affrontare tutte le fasi del processo creativo, sviluppando competenze tecniche e strategiche per realizzare progetti di layout coerenti e professionali.

PREREQUISITI

È consigliata la presentazione di un portfolio che illustri il percorso formativo e le esperienze pregresse. Sono richieste conoscenze di base di composizione visiva e narrazione sequenziale, oltre a una buona familiarità con i software grafici di Adobe Creative Cloud. Creatività, precisione, curiosità e attitudine alla collaborazione e alla sperimentazione visiva e tecnologica sono qualità fondamentali per affrontare il corso con successo.

BIBLIOGRAFIA

Testi di riferimento:

- *FICARRA, Marco*, Manuale di lettering. Le parole disegnate nel fumetto, 24 Ore Cultura, Collana "I manuali di 24 Ore Cultura", Milano, 2025.
- *AMBROSE, Gavin – HARRIS, Paul*, Il libro del layout. Storia, principi, applicazioni, Zanichelli, Bologna, 2016.
- *GRAVER, Amy – JURA, Ben*, Gli strumenti della grafica: griglie e layout. Come strutturare un impaginato, Logos, Modena, 2013.
- *FEO, Marco*, Il fumetto digitale. Dalla computergrafica ai mobile comics, Tunué, Latina, 2013.

Testi di approfondimento:

- *FALCINELLI, Riccardo*, Figure, Einaudi, Torino, 2020.
- *McCLOUD, Scott*, Capire il fumetto. L'arte invisibile, Vittorio Pavesio, Torino, 2017.
- *MUNARI, Bruno*, Da cosa nasce cosa, Laterza, Roma, 2017.
- *GROENSTEEN, Thierry*, Il sistema del fumetto, Tunué, Latina, 2011

ESAME FINALE

L'esame prevede la presentazione di un progetto fumettistico articolato in due lavori: uno per il formato cartaceo tradizionale e uno per il formato digitale in modalità webtoon. In entrambi dovranno emergere gli aspetti teorici e pratici affrontati nel corso, con attenzione al layout regolare e sperimentale. I lavori dovranno essere accompagnati da un breve dossier di analisi. La valutazione considera qualità progettuale, originalità e consapevolezza dei media e dei relativi contesti di fruizione.

DOCENTE

Classe 1980, Ylbert Durishti è artista multimediale, docente e graphic designer attivo nel Design della comunicazione, con oltre sedici anni di esperienza accademica. Si forma all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano, dove conclude gli studi nel 2006 e avvia subito la propria attività di tutor alla didattica.

Dal 2008 al 2025 è docente curricolare presso l'Accademia di Belle Arti ACME di Milano, iniziando con i corsi di Web Design base e avanzato. Nel tempo estende l'insegnamento a Metodologia Progettuale della Comunicazione Visiva, Metodologia della progettazione, Sistemi Interattivi, Progettazione di Software Interattivi e Multimedialità per i beni culturali e la didattica museale, svolgendo attività continuativa per oltre sedici anni.

Nel 2010 fonda Ylbis Studio, di cui è art director fino al 2022, sviluppando progetti per startup, eventi culturali e organizzazioni del terzo settore. Cura cataloghi di mostre, siti web e identità visive coordinate, costruendo ecosistemi di marca e sistemi di comunicazione coerenti su più touchpoint. La sua ricerca visiva, ispirata alla filosofia open source, è orientata a un design accessibile e inclusivo, che promuove partecipazione, condivisione e consapevolezza sociale.

Tra il 2012 e il 2019 cura Ecoismi, progetto di arte contemporanea nato all'Accademia di Brera e sviluppato nell'hinterland milanese, coinvolgendo giovani artisti internazionali in installazioni site-specific sul rapporto tra arte, natura e territorio. In questo ambito sperimenta la comunicazione per gli ambienti e per lo spazio pubblico, progettando sistemi visivi e narrazioni a servizio della pubblica utilità.

Dal 2018 al 2025 collabora come docente con il Politecnico di Milano nei master di primo e secondo livello "PolisMaker", dedicati ai processi di trasformazione urbana e territoriale, portando competenze di comunicazione visiva, art direction e project-driven design in progetti di rigenerazione e pianificazione. In parallelo partecipa al Mi Generation Camp del Comune di Milano, tenendo corsi di Grafica e Web Design per giovani creativi.

Come artista prende parte a numerose mostre in Italia e all'estero, realizzando installazioni multimediali e interattive che spesso abitano lo spazio urbano. Tra queste, l'opera grafica-optical permanente #thecutline in Largo Bigatti a Milano (2019), realizzata nell'ambito del programma di rigenerazione urbana Lacittàintorno promosso da Fondazione Cariplo, ridefinisce l'esperienza del luogo attraverso segni grafici e percezione visiva.

Dal 2024 è docente presso l'Accademia di Belle Arti L'Aquila, dove insegna Graphic Design, Web Design, Elementi di grafica editoriale, Grafica multimediale e nei Percorsi di formazione iniziale insegnanti. In questo contesto promuove un approccio etico e collaborativo, esplorando le potenzialità degli strumenti digitali nella didattica delle discipline artistiche, con particolare attenzione all'innovazione metodologica e alla riflessione sui linguaggi della comunicazione visiva.