

Accademia di Belle Arti di Napoli

a.a. 2023/2024

Programma del corso di Illustrazione 1 per il Biennio di Grafica d'Arte

Docente: Ada Natale

L'illustrazione come racconto per immagini

Immagine, metafora e simbolo

Il rapporto tra visibile e invisibile

L'uso narrativo e simbolico del colore

Elementi di composizione

Inquadratura, punto di vista e regia

Background

Target, stile e linguaggio

Esercizi di interpretazione di un testo e sintesi narrativa per immagini

Esercizi

- 1) Copertina di un romanzo e illustrazione interna: Gabriel Garcia Marquez "L'amore ai tempi del colera".
- 2) Interpretazione e suddivisione di un breve testo di Kafka da illustrare in una tavola A3.
- 3) Illustrazione di una fiaba di Esopo con stile adatto a un target adulti.
- 4) Character design per diversi target sulla base di una scheda personaggio unica.
- 5) Copie di illustratori noti: Shaun Tan.
- 6) Draw it in your style con lavori dei compagni di classe.
- 7) Tavola + 2 spot per albo illustrato target infanzia.
- 8) Tavola + 2 spot per albo illustrato target crossover.
- 9) Diario di un esploratore, pseudo illustrazione scientifica.
- 10) Collage, texture e tecnica mista per bestiario fantastico.
- 11) Illustrazione per magazine da articolo di cronaca.
- 12) Illustrazione discografica This is not a love song.
- 13) Illustrazione per un manifesto pubblicitario retrò.
- 14) Fanzine/Autoproduzione.
- 15) Doppia pagina di graphic novel.
- 16) Materiale promozionale per fiere e clienti.
- 17) Leporello sull'Infinito di Leopardi.
- 18) Locandina cinematografica di un film vero o inventato+invito vip alla première.
- 19) Illustrazione di un background fantasy.
- 20) Tre carte per un gioco di ruolo esistente o di fantasia.
- 21) Urban sketching in giro per Napoli.
- 22) Immagine modulare per la creazione di un pattern decorativo.
- 23) Uniform edition di un autore: Dostoevskij.
- 24) Editoria scolastica età 11-14: un personaggio storico inserito nel suo contesto.
- 25) Libro gioco girevole.
- 26) Progettazione di stickers a tema emozioni.
- 27) Storyboard per sedicesimo illustrato su racconto breve.
- 28) Editoria alternativa: lo spazio narrativo del foglio macchina e il racconto illustrato corale del mito del Minotauro.

Progettare l'albo illustrato

Glossario tipografico dell'albo illustrato

Scelta e significato del formato: lo spazio libro e le abbondanze

L'equilibrio tra testo e immagine: lo storyboard
Coerenza narrativa e rapporti di relazione tra gli elementi della storia
Ambiente e personaggio: caratterizzazione e deformazione, spazio e profondità
Tempo, movimento e ritmo: la direzionalità narrativa e l'albo come palcoscenico
La maquette
La narrazione sequenziale del silent book

Il mercato editoriale

La professione di illustratore
Fiere, mercati e concorsi
Come presentarsi a un editore: lettera di presentazione e invio di materiali
Come si prepara un portfolio tradizionale e digitale
Il biglietto da visita
Le associazioni e le riviste di settore
Scuole di formazione
Cenni sul diritto d'autore, sul contratto di edizione e sulla vendita degli originali
Le agenzie letterarie

Obiettivo del corso: formare giovani illustratori capaci di spaziare per stile e capacità interpretativa sulle più varie tematiche proposte dal mercato editoriale, coltivando al contempo la propria originalità artistica e l'attitudine alla flessibilità commerciale.

Testi consigliati

Anna Castagnoli, *Il manuale dell'illustratore*, Editrice Bibliografica, Milano 2020
A.A.V.V., *How to be a children's book illustrator: a guide to visual storytelling*, 3D Total Publishing, Londra 2020