



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	Silvia
<input type="radio"/> PROF.SSA	COGNOME	Montanelli
	E-MAIL	s.montanelli@accademia.firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Grafica d'Arte 3 Anno		
DOCENTE LIVELLO	Triennio		
INDIRIZZO	Grafica d'Arte		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	12	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Indirizzo		
AULA	A15		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	/	/
	MARTEDÌ	09:00 / 13:00	13:30 / 17:30
	MERCOLEDÌ	/	13:30 / 17:30
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	/	/
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Nell'attività didattica il docente offrirà, come obiettivo fondamentale dell'insegnamento, un contributo per lo sviluppo e la formazione globale della personalità artistica dell'allievo, gli strumenti per cogliere, nelle varie tecniche del disegno e della grafica, le funzioni comunicative del messaggio e la pluralità dei codici che lo strutturano e lo compongono, tenendo conto dei linguaggi della tradizione e delle innovazioni tecniche e tecnologiche. Attraverso il "fare" in prima persona l'allievo avrà l'opportunità di comprendere, esercitare ed acquisire abilità, sviluppare la propria competenza e capacità di proiettarsi nello spazio sempre più esteso della comunicazione grafica, finalizzato a ambienti di lavoro, fornendo al tempo stesso condizioni di confronto con docente.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

La grafica d'arte si configura come sistema espressivo autonomo dotato di un linguaggio proprio, sensibile alla contaminazione delle più svariate forme di sperimentazione e ricco al contempo di un enorme patrimonio tecnico e contenutistico proveniente dal passato, che sfocia nelle riproduzioni di serie. Il programma prevede di operare per la realizzazione di un progetto individuale, dove le idee diverranno fonte di ispirazione per trarre un contenuto da sviluppare nella libertà di un progetto che si attenga al contenere elementi di grafica d'arte.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Con ogni singolo allievo verrà analizzato il progetto da lui scelto e si procederà alla formazione dell'opera, valutando gli aspetti primari: fonte di ispirazione, contenuto personale da sviluppare, forma, semantica, espressione, linguaggio, stile e procedimenti tecnici scelti nella vasta gamma dei mezzi grafici. Le indicazioni teoriche saranno subordinate al progetto scelto dall'allievo, così come le attività di laboratorio. Il progetto da sviluppare dovrà essere concordato con il docente che seguirà i differenti metodi di lavoro e di ricerca. Gli elaborati saranno realizzati in modo individuale e soggettivo, assecondando le specifiche motivazioni e le capacità del singolo. Verranno effettuate revisioni e il lavoro in presenza permetterà al docente interventi di suggerimento e correzioni costanti. Tutti gli allievi, indipendentemente dalle loro conoscenze della materia, saranno incoraggiati alla traduzione ed alla personalizzazione in originalità e originarietà delle proprie opere, applicandosi in prima persona nella ricerca di un linguaggio personale, consono alle potenzialità espressive del proprio stile.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Descrizione:

L'esame consiste nella presentazione e nell'argomentazione del progetto svolto e dei relativi elaborati realizzati, confezionati e curati in maniera professionale, ai fini di una spendibilità sul mercato del lavoro.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Aa. Vv., Stampa su tessuto il castello.
Asuncion, J., La carta, tecniche e metodi tradizionali di fabbricazione, Il castello.
Bann, D., La stampa oggi, Tecniche, materiali e processi, Logos.
Bell, R.C., versione Italiana Dossena, G., Il libro dei giochi da tavolo, edizione italiana Idealibri.
Bordini, S., Arte contemporanea e tecniche, Materiali procedimenti, sperimentazioni, Carrocci Editore.
Chevalier, J., Gheerbrant, A., Dizionario dei simboli, miti, sogni, costumi, gesti, forme, figure, colori, numeri, Bur.
Clidière, M., Il manuale dei giochi. Garzanti.
Falcinelli, R., Critica portatile al visual designer, Da Gutenberg ai social network, Einaudi.
Falcinelli, R., Cromorama, Come il colore ha cambiato il nostro sguardo, Einaudi.
Falcinelli, R., Figure, come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram, Einaudi.
Fawcett, R., Tang, Font e design del XXI secolo, Logos.
Maffei, G., Munari i libri, Corraini Edizioni.
Marangoni, Saper vedere. Come si guarda un'opera d'arte, Garzanti.
Munari, B., Fantasia, Editori Laterza.
Munari, B., da cosa nasce cosa, Editori Laterza.
Munari, B., Design e comunicazione visiva, Editori Laterza.
Nuccio, W., La progettazione dei giochi da tavolo, strumenti, tecniche e design pattern, Mursia.
Pastoureau, M., Nero, Storia di un colore, Ponte alle Grazie.
Salamon, L., Saper vedere la stampa d'arte, storia evoluzione finalità e tecniche artistiche, Mondadori Arte.
Zanchi, M., Arte e Gioco, Art e dossier, Giunti editore.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione:

Sono già in possesso del diploma biennale di specializzazione per il sostegno agli allievi psicofisici, con minorazione visiva e uditiva.

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

Per gli studenti internazionali è previsto lo stesso programma e la stessa modalità di accertamento finale degli studenti italiani.

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input checked="" type="radio"/> IN SEDE	A 15	AULA	<input type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]		PM [hh]:[mm]
<u>LUNEDÌ</u>		/		/
<u>MARTEDÌ</u>		09:00 / 10:00		/
<u>MERCOLEDÌ</u>		/		/
<u>GIOVEDÌ</u>		/		/
<u>VENERDÌ</u>		/		/
<u>SABATO</u>		/		/