



**Corso Triennale**

**Diploma Accademico di Primo Livello**

**Pittura - Linguaggi Visivi**

**Accademia  
di Belle Arti Aldo Galli**

# Pittura - Linguaggi Visivi

<b>Titolo rilasciato*</b>	Diploma Accademico di I Livello in Pittura - Linguaggi Visivi
<b>Coordinatore</b>	Ivan Quaroni
<b>Durata</b>	3 anni, full-time
<b>Crediti formativi</b>	180
<b>Lingua di erogazione</b>	Italiano
<b>Partenza</b>	Ottobre
<b>Percorsi successivi</b>	Diploma Accademico di II Livello, Master, Corsi di Specializzazione o di Formazione Avanzata

*\* Il titolo è riconosciuto dal Ministero per l'Università e la Ricerca, ed è equiparato ai titoli di Laurea di I Livello rilasciati dalle Università.*

# La professione

**L'artista è un libero professionista che opera nel sistema dell'arte contemporanea attraverso la collaborazione con gallerie d'arte, musei, fondazioni, archivi, case editrici, istituzioni pubbliche, aziende e collezionisti privati.**

L'artista visivo è un professionista dell'arte che realizza progetti e opere non solo nei tradizionali ambiti del disegno, della pittura e della scultura, ma anche nei campi della fotografia, del video, dell'installazione multimediale, dell'illustrazione e delle arti performative. Attraverso la creatività, l'immaginazione, la sensibilità e una profonda conoscenza della storia e della filosofia delle arti, l'artista si connette con il sistema economico e sociale dell'arte contemporanea, creando legami con tutte le realtà che hanno il compito di promuovere, divulgare e commercializzare la sua opera: dai curatori ai dealer, dalle gallerie ai musei, dalle fondazioni alle aziende, fino agli editori e alle istituzioni pubbliche. Nell'attuale scenario globale dell'arte, l'artista deve possedere, accanto alle abilità tecniche e metodologiche, anche capacità relazionali, comunicative e imprenditoriali che gli permettano di interagire con tutti gli interlocutori del cosiddetto Sistema dell'arte contemporanea.

Che cosa significa essere un artista oggi? Quali sono le qualità che consentono a un artista di affrontare le future sfide professionali in un mondo, come quello dell'arte, in continua evoluzione e trasformazione?



Essendo un professionista che opera nel settore dell'ideazione e della produzione di progetti visivi e concettuali, l'artista contemporaneo deve possedere requisiti come:

- **la conoscenza** - conosce la storia dell'arte, la fenomenologia dei linguaggi visivi e degli stili artistici e comprende i temi che la caratterizzano la produzione di opere del passato e del presente;
- **la competenza** - conosce le tecniche artistiche e sa come utilizzarle per sviluppare la propria ricerca artistica;
- **l'immaginazione** - usa l'immaginazione per interpretare la realtà in cui vive e per tradurre in immagini la propria visione del mondo;
- **l'abilità comunicativa** - sa esprimere il senso della sua ricerca artistica e conosce il modo per comunicarla al pubblico e agli operatori del settore;
- **la curiosità** - si tiene costantemente aggiornato su quanto succede nel mondo dell'arte frequentando le gallerie, i musei, le fiere e le grandi rassegne internazionali come la Biennale di Venezia e Documenta e Manifesta;
- **la versatilità** - sperimenta nuovi linguaggi espressivi ed è in grado di confrontarsi con diverse tipologie di committenti nel settore pubblico e privato;
- **l'imprenditorialità** - ha spirito d'iniziativa e qualità organizzative che gli permettono di realizzare i propri progetti nel contesto economico e culturale dell'arte contemporanea.

# Il corso

Il corso Triennale in Pittura - Linguaggi Visivi porta al conseguimento di un Diploma Accademico di I Livello. Studiare presso Accademia di Belle Arti Aldo Galli permette di comprendere l'attuale scenario dell'arte contemporanea grazie all'esperienza di docenti professionisti che lavorano in qualità di artisti, illustratori, fotografi, videomaker, critici d'arte, curatori e giornalisti.

L'insegnamento si fonda sui seguenti principi:

- Strutturare il percorso formativo con l'obiettivo di fornire le conoscenze e le competenze necessarie per capire come funziona il mondo dell'arte, grazie al contatto con i professionisti del settore;
- Assicurare un bagaglio di natura specialistica, metodologica, culturale e personale che permetta di sviluppare successivamente un percorso professionale corrispondente al proprio potenziale e alle proprie aspettative;
- Permettere il proseguimento degli studi per chi desidera formarsi ulteriormente attraverso bienni specialistici, Master, stage e tirocini;
- Affiancare e supportare ogni studente nel percorso e nelle scelte che si prepara ad affrontare durante il ciclo di studi.

Il percorso formativo proposto rispecchia la complessità della professione dell'artista; oltre a fornire una solida conoscenza delle discipline fondamentali dell'arte - disegno, pittura, scultura, anatomia artistica, illustrazione, storia dell'arte ed estetica - prevede l'approfondimento del sistema della cultura visiva contemporanea attraverso lo studio dei linguaggi di fotografia, video, computer art, dell'illustrazione e delle principali applicazioni digitali per le arti visive, favorendo così un approccio multimediale e completo a progetti artistici e di comunicazione visiva.

Gli studenti del corso hanno partecipato con i propri docenti a esposizioni, rassegne, festival e concorsi, collaborando con istituzioni, musei, pinacoteche, associazioni culturali e aziende.

Oltre a promuovere workshop, seminari e giornate di studio, Accademia Galli organizza inoltre, a conclusione del corso, un'esposizione annuale in una prestigiosa sede espositiva pubblica, in cui vengono coinvolti anche docenti, alumni e artisti che hanno contribuito allo sviluppo della scuola.



## Coordinatore del corso

### Ivan Quaroni

Critico d'arte, Curatore e Giornalista.

Nel 2009 ha curato la sezione «Italian Newbrow» alla IV Biennale di Praga. Nel 2012 ha curato la Biennale Italia «Cina alla Villa Reale di Monza».

Dal 2012 è curatore del Premio Griffin, promosso da Colart Italia, holding che raccoglie i marchi Windsor & Newton, Conté à Paris e Liquitex. È corrispondente di «Flash Art» e collaboratore della rivista online «AD Today». Ha curato oltre 150 mostre, tra cui le monografiche di Allen Jones, Ronnie Cutrone, Ben Patterson, Victor Vasarely, Gary Baseman, Clayton Brothers, Paolo Icaro, Luciano Bartolini, Marco Lodola, Salvo e Arcangelo.

# Metodologia e struttura

Il corso Triennale in Pittura - Linguaggi Visivi fornisce competenze artistiche per lo sviluppo di professionalità qualificate che, tenendo conto del pluralismo dei linguaggi e delle innovazioni tecnologiche, soprattutto in riferimento al panorama contemporaneo in continua evoluzione, siano in grado di condurre ricerche individuali e progetti in ambito artistico.

Il punto di partenza sono le tecniche tradizionali del disegno, della pittura, dell'anatomia artistica e dell'illustrazione, intese come strumenti di costruzione plastica dell'immagine, ma la finalità ultima è la sperimentazione di nuovi linguaggi espressivi attraverso l'uso di differenti mezzi di comunicazione visiva, in particolare nell'ambito della fotografia, dell'installazione video e della tecnologia applicata alle arti.

Pietro Turati, Mappe



Il percorso didattico di acquisizione delle competenze artistiche, metodologiche, tecniche e tecnologiche si affianca alla preparazione storica, filosofica e sociologica e alla comprensione dei meccanismi di funzionamento del sistema dell'arte contemporaneo nell'ambito espositivo, critico e curatoriale, editoriale, economico e legislativo e dei processi di comunicazione e di relazione con i principali player del settore.

**Culmine del percorso formativo è il Progetto di Tesi che comprende uno studio teorico e un elaborato progettuale.**

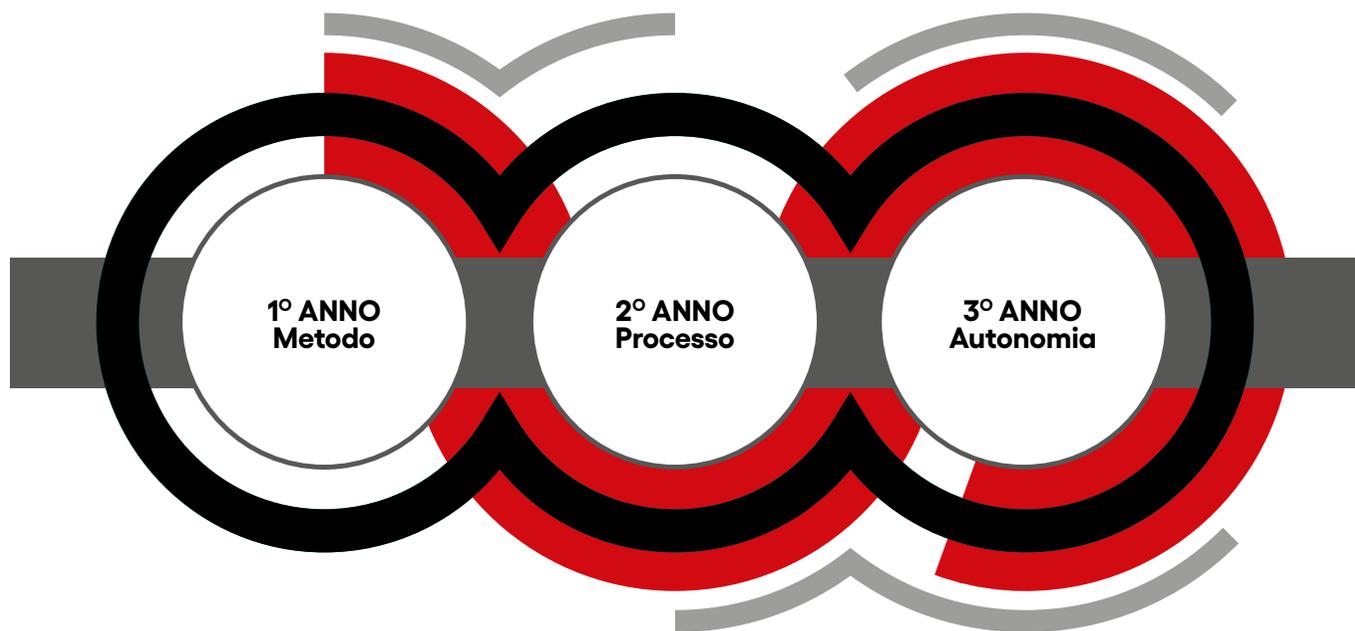
Il programma del corso in Pittura - Linguaggi Visivi è indirizzato all'apprendimento delle tecniche tradizionali e di quelle multimediali ed è fortemente orientato alla conoscenza della cultura e delle tendenze artistiche contemporanee attraverso lo studio e l'approfondimento della storia dell'arte dal secondo dopoguerra ad oggi.

Gli studenti hanno inoltre la possibilità di personalizzare il proprio percorso di studi scegliendo tra le attività formative a scelta e tra le attività ulteriori proposte dalla sede.

L'insegnamento in Accademia è basato sul learning by doing e sulla cultura del progetto; è portato avanti insieme a un gruppo selezionato di docenti professionisti, riconosciuti nel proprio ambito disciplinare e punto di riferimento per gli studenti.

Accademia Galli garantisce anno dopo anno un aggiornamento puntuale dei contenuti didattici e delle faculty.

- Discipline culturali e tecniche
- Aziende
- Progetto





# Programma

## 1° ANNO

### Storia dell'Arte 1 - 2

Il corso prevede nella prima parte l'analisi degli artisti e delle correnti stilistiche/culturali che si sono sviluppate a partire dal XV secolo per giungere alla fine del XIX secolo. Le macro aree prese in esame sono: Rinascimento, Manierismo, Ritorno al Naturalismo, Seicento e Barocco Romano, Settecento e Rococò, Neoclassicismo e Romanticismo, Realismo e Impressionismo. Il secondo modulo indaga invece i principali movimenti artistici dalle Avanguardie all'Informale (fine '800 - 1960 circa).

### Disegno per la Pittura 1

La conoscenza del disegno fornisce allo studente gli strumenti di base per comunicare l'opera e rappresentarne il percorso progettuale. Lo studente apprende il linguaggio necessario per acquisire autonomia espressiva. Il corso affronta tutte le fasi fondamentali per arrivare alla corretta raffigurazione della persona e dell'ambiente: dalla rappresentazione a mano libera, agli schizzi preparatori per lo studio delle proporzioni della figura, fino al disegno tecnico.

### Anatomia artistica 1

L'anatomia artistica è una materia d'insegnamento con un'importante tradizione storica di stampo accademico, che ha sempre evidenziato l'importanza della conoscenza della figura umana nella sua dimensione morfologica e strutturale. Il corso si dedica allo studio del corpo umano come modello per la struttura organica dell'opera d'arte, nell'ampia accezione di riferimento e mezzo conoscitivo delle regole che definiscono la

forma, fino all'atto espressivo autoreferenziale. Il primo anno, in particolare, si concentra sullo studio della struttura ossea.

### Pittura 1

Il contenuto artistico comprendono nella prassi l'utilizzo sia delle tecniche tradizionali sia dei procedimenti contemporanei, al fine di acquisire un'elevata padronanza degli strumenti operativi finalizzati all'espressione individuale, quale contenuto dell'opera artistica realizzata. Lo studente viene portato a comprendere cosa significhi parlare di Pittura oggi, in un sistema in cui tutto può essere "materiale pittorico", partendo da un concetto o da una poetica strutturata. Il corso è articolato come un workshop di approccio alla metodologia e alla pratica pittorica, sviluppando un concetto, un'idea personali in un progetto artistico.

### Tecniche pittoriche

Il settore disciplinare affronta e approfondisce questioni tecnico - stilistiche inerenti alle tipologie dei materiali utilizzati in relazione alle diverse tecniche pittoriche. Rientra nelle competenze del settore lo studio e l'analisi dei colori, la conoscenza dei diversi materiali, le ricerche sulle sperimentazioni anche relative all'uso dei nuovi media con i conseguenti adeguamenti sui linguaggi visivi.

### Cromatologia

Il corso approfondisce il tema del colore, prevedendo una base teorica che analizzi le principali teorie del colore, i suoi aspetti fisico percettivi e i più importanti modelli cromatici in conformità al loro ambito di applicazione (arte, grafica, design). Inoltre, consente un approfondimento dell'uso del colore nella storia dell'arte con lo studio dell'esperienza di artisti contemporanei.

### Elaborazione digitale dell'immagine

Gli studenti imparano a gestire l'elaborazione digitale dell'immagine di media complessità attraverso l'utilizzo del software Adobe Photoshop. Spaziando dalla fotografia, al fotoritocco, al foto - inserimento, arrivano a una gestione autonoma della post - produzione di elaborati personali e contenuti di immagine. Sono forniti i fondamentali introduttivi di Adobe Photoshop, l'interfaccia, le principali caratteristiche delle immagini digitali, l'area di lavoro, gli strumenti di elaborazione, la creazione di nuovi documenti, la gestione di testo e gli strumenti di correzione.

### Fotografia

Il corso parte dalla nascita della fotografia, dalle influenze e dai cambiamenti che questa ha portato nel mondo dell'arte e nella percezione della realtà fino a divenire un vero e proprio linguaggio visivo che parla dell'uomo e del suo tessuto sociale. In questa incessante circolazione di immagini, fotografia, può divenire un momento di grande creatività che deve dialogare attivamente con l'arte e che può plasmare la stessa visione dell'artista.

Il corso intende analizzare i principali autori e le fondamentali modalità di espressione artistica in campo fotografico, mettendone in luce stile, strumenti, soluzioni progettuali e tecniche.

### Scultura

Il settore disciplinare comprende tutte quelle attività teoriche e pratiche riconducibili al concetto basilare della Scultura, partendo dalla tradizione (materiali e strumentazioni) fino all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei nuovi materiali, con l'acquisizione di poetiche e linguaggi propri della forma plastica. La natura del settore richiede sia analisi teoriche sia esperienze pratiche, in cui l'attività di laboratorio è inscindibile dall'ipotesi progettuale, con possibili sviluppi di professionalità atte a tener conto delle potenzialità peculiari che il territorio offre anche riconducibili ai linguaggi contemporanei.

## 2° ANNO

### Storia dell'Arte 3

Il corso comprende gli anni Cinquanta e gli ultimi anni Settanta del Novecento, focalizzandosi su tutte quelle esperienze che hanno caratterizzato il panorama artistico italiano e internazionale. Dopo una prima parte introduttiva, dedicata allo studio dei processi storici a cavallo tra Cinquanta e Sessanta, viene analizzata la situazione internazionale con la nascita della Pop Art in concomitanza delle nuove forme di sperimentazione che hanno animato l'Italia e l'Europa per tutto il decennio. Nella seconda parte del corso sono prese in esame le tendenze che hanno caratterizzato gli anni Settanta con particolare riferimento all'arte concettuale, all'happening e alla performance.

### Teoria della percezione e psicologia della forma

Il settore comprende lo sviluppo della psicologia rispetto al tema della creatività, della visione dell'arte e degli elementi concettuali e metodologici che sovrintendono i meccanismi percettivi. La percezione è studiata nel suo rapporto nella comunicazione e nell'applicazione dei linguaggi artistici. Comprende anche l'analisi dei principali studi sulla psicologia dell'artista e della creazione artistica ed elementi di psicologia applicata alla fruizione d'arte, con particolare attenzione al sistema produttivo ed espositivo delle arti contemporanee.

### Disegno per la Pittura 2

Al secondo anno vengono approfonditi ed ampliati alcuni temi già approcciati durante il primo anno. In particolare, viene effettuata una introduzione a materiali, strumenti, supporti e alle principali tecniche di disegno. In particolare: osservare e disegnare, esercizi di visione e di manualità, studio delle proporzioni, tipi di tratteggio, cenni di prospettiva, il chiaroscuro e le principali tecniche grafiche correlate, cenni di disegno geometrico, copia dal vero, teoria e pratica del colore.

## **Anatomia artistica 2**

L'ampia sperimentazione e l'uso delle più svariate forme espressive e di comunicazione dell'espressione contemporanea hanno contribuito a ridefinire la percezione del corpo umano attraverso una modalità più legata ai linguaggi contemporanei. Il corpo assume il valore di materia, di narrazione, di filtro con il quale osservare il mondo, con il quale comporre l'immaginario visivo della creatività. Per questi motivi il corso si divide in diverse sezioni tematiche che contemplano sia il riferimento agli artisti sia a testi narrativi sul tema della corporeità; stimoli per intraprendere un percorso progettuale e di ricerca con la finalità di produrre una propria opera espressiva che veda al proprio centro l'indagine sul corpo e la sua rappresentazione.

## **Pittura 2**

Il corso al secondo anno prevede per lo studente l'apprendimento dell'impostazione e la ricerca su lavori in grande formato, senza una traccia definita e attraverso l'utilizzo di tecniche e supporti più liberi. Lo studente inizia pertanto a sperimentare l'atto pittorico in quanto tale, avvicinandosi a quella progettualità artistica attraverso la quale riuscire ad esprimersi. Inizia gradualmente quel processo che lo porterà a trovare una propria poetica al terzo anno. Il corso è articolato come un workshop di approfondimento della metodologia e della pratica pittorica.

## **Tecniche performative per le Arti Visive**

Il corso si propone di consolidare e ampliare, teoricamente e praticamente, le conoscenze sull'arte del Novecento, delle neoavanguardie e del contemporaneo rivolgendo particolare attenzione al concetto di corpo, movimento, azione e comportamento. Viene quindi analizzato il concetto stesso e la storia della cosiddetta "performance art" e, attraverso concrete esperienze di sperimentazione e produzione, sono progettate azioni artistiche che prevedano un'originale relazione con lo spazio, il tempo, il pubblico.

## **Fenomenologia delle arti contemporanee**

Gli obiettivi formativi del corso convergono verso lo sviluppo della capacità di lettura del linguaggio dell'arte contemporanea attraverso l'indagine dei processi creativi e una consapevolezza del contesto attuale dell'arte. Il corso si sviluppa a partire dalla connessione fra filosofia, estetica e arte e offre lo spunto per analizzare l'opera d'arte come "fenomeno" che si offre ad uno spettatore e che richiede una specifica interazione e una lettura profonda per comprenderne, in particolare nel contemporaneo, l'interdisciplinarietà, la contaminazione tra stili e influenze differenti, la multimedialità.

## **Elaborazione digitale dell'immagine 2**

Il corso prevede un approfondimento di due software specifici, Illustrator e InDesign. Illustrator permette la realizzazione di svariate tipologie di elaborati digitali. Dal disegno vettoriale, alla realizzazione di disegni tridimensionali, fino alla preparazione di elementi grafici per vari tipi di media.

InDesign è oggi lo standard mondiale per l'impaginazione digitale, l'editoria e le pubblicazioni su tablet. Uno strumento ricchissimo di funzioni che permette di realizzare innumerevoli prodotti per comunicazione e stampa. Il corso segue l'intero flusso di lavoro dell'impaginazione editoriale, verificando in ogni fase le soluzioni operative.

## **Illustrazione**

Il corso si articola come un workshop che consente l'approccio al mondo dell'illustrazione, per conoscerne la storia, le tendenze contemporanee, i principali autori ed esempi, e soprattutto per acquisire strumenti e tecniche per costruire dei processi narrativi e realizzare coerenti progetti di illustrazione. In particolare il corso consente di migliorare la rapidità di realizzazione dei disegni e di colorazione delle immagini, acquisire padronanza nell'utilizzo di Adobe Photoshop per l'illustrazione

digitale, conoscere i diversi ambiti applicativi del lavoro di illustratore e apprendere le basi pratiche per realizzare progetti illustrati in diversi ambiti lavorativi (editoria, video, merchandising...).

## **Graphic Design**

Il settore disciplinare comprende l'insieme delle operazioni, dei metodi e dei processi impiegati per la progettazione visiva orientata alla comunicazione.

Il settore si articola in una pluralità di percorsi che vanno dalla progettazione e realizzazione di comunicazioni pubblicitarie, di prodotti editoriali, progetti artistici, fino ai più recenti procedimenti proposti dall'industria e dal mercato, comprese le tecniche multimediali offline e on line, con particolare riferimento alla conoscenza delle tecniche grafiche digitali contemporanee, atte alla realizzazione, alla visualizzazione, alla presentazione ed alla comunicazione del progetto grafico.

## **Storia del cinema e del video**

Il programma prevede lo studio e l'analisi del film d'artista e della videoarte dalle origini al panorama contemporaneo. Gli argomenti trattati vertono in particolare sul cinema sperimentale, le avanguardie storiche, le neoavanguardie artistiche con la nascita della videoarte, e le tendenze che hanno adoperato il linguaggio video dai primissimi anni Sessanta fino a oggi. Inoltre viene dedicata un'introduzione generale alla storia del cinema e alla nascita del racconto cinematografico in Italia e all'estero, con particolare riferimento ad alcuni film d'autore e di interesse storico.

## **3° ANNO**

### **Storia dell'Arte 4**

Il corso chiude e completa la conoscenza della panoramica artistico contemporanea, analizzando alcuni tra i principali autori e movimenti che hanno dato vita al sistema dell'arte contemporanea e che ancora lo oggi caratterizzano. Tra questi di segnalano in particolare: la transavanguardia italiana, la Nuova Pittura tedesca, la Figuration Libre francese, la Nuova Arte americana, l'Arte post concettuale degli anni Novanta, il fenomeno dei cosiddetti Young British Artist, il post concettuale in Italia.

### **Disegno per la Pittura 3**

Il corso di disegno si caratterizza per lasciare una maggiore autonomia espressiva allo studente. Fornisce le indicazioni metodologiche per la realizzazione di elaborati con proprie caratteristiche espressive basate su un processo personale di analisi del segno, della texture e dello spazio. La realizzazione di un elaborato viene impostata verso la ricerca di un proprio modo di interpretare un'immagine, di elaborarla e restituirla allo spettatore. Lo spazio diventa un luogo dove poter coniugare il vedere, il gesto e il disegno in modo libero e personale, cercando di tracciare un proprio "stile" e una precisa identità d'artista.

### **Pittura 3**

Il corso si amplia da una fase di riflessione e ricerca allo sviluppo e produzione del progetto che si auspica possa andare oltre la pittura, creando così un dialogo tra diversi linguaggi sviluppati durante il workshop e attraverso il continuo brainstorming tra studenti ed insegnante, ma anche tra studenti e studenti, favorendo il lavoro collettivo, lo scambio di competenze e stili, la contaminazione e il confronto. Il dialogo è importante per progettare un percorso che abbia prima di tutto armonia tra opera ed opera; quindi lo studente deve confrontarsi con i compagni affinché insieme possano pensare e produrre opere che funzionino sia in autonomia che in una esposizione collettiva di cui dovranno curare l'allestimento.

### **Progettazione per la pittura**

Il corso affronta le metodologie progettuali e i principali strumenti di proattivazione del proprio lavoro. Lo studente è chiamato a sperimentare il processo di ideazione creativa e a comprendere le professionalità in gioco.

In questo modo si approfondisce la relazione tra lo styling, l'immagine e la comunicazione del marchio.

### **Installazioni multimediali**

Il corso comprende gli studi di carattere teorico, storico, metodologico, organizzativo e realizzativo dell'azione scenica legata alle arti visive, da svilupparsi anche in ambito teatrale, video - cinematografico, multimediale, con particolare attenzione agli aspetti della regia, della scenografia, della drammaturgia.

Una parte del corso è articolata come workshop in cui lo studente deve ideare e produrre una propria installazione, confrontandosi con diversi media e relazionandosi in modo efficace con lo spazio e gli aspetti più tecnologici.

### **Diritto, legislazione ed economia dello spettacolo**

I contenuti scientifico - disciplinari riguardano gli aspetti giuridici ed economici che caratterizzano la gestione del patrimonio culturale e il mercato dell'arte.

Riguardano inoltre il quadro normativo e gestionale delle imprese che operano nel settore dell'arte e della valorizzazione del patrimonio culturale, viste nelle loro relazioni con le istituzioni e gli enti di tutela.

### **Editoria d'Arte**

Partendo dall'analisi del testo scritto relativo all'arte contemporanea (articolo di giornale, recensione, intervista, testo per un catalogo d'artista) si analizzano sia le metodologie per la raccolta del materiale iconografico e delle informazioni che le differenze nella stesura dei differenti testi, dando anche consigli pratici sul metodo per risolvere situazioni di impasse - per esempio nel corso di un'intervista. Da qui si passa a un'indagine sulle principali testate specializzate in Italia e a un approfondimento su come funziona il lavoro in una redazione (nello specifico una redazione che si occupa di arte contemporanea). Una serie di lezioni - con esempi specifici - analizzano il catalogo d'arte nelle sue componenti principali. È prevista inoltre una disamina sulle principali case editrici che in Italia si occupano di arte contemporanea.

### **Allestimento spazi espositivi**

Il corso raccoglie gli studi metodologici e applicativi accomunati dal riferimento alla progettazione di esposizioni temporanee e museali, che si articolano prevalentemente nel progetto di allestimento, nella distribuzione funzionale dei servizi, nella ricerca delle tecniche idonee, anche sotto il profilo ergonomico, nella presentazione degli oggetti esposti. Le discipline del settore curano in modo particolare la ricerca di soluzioni innovative sia per quanto riguarda l'ideazione, sia per quanto attiene all'articolazione dei percorsi espositivi e agli strumenti comunicativi.



**DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE****Scuola di Progettazione Artistica per l'Impresa****Diploma Accademico di I Livello in Pittura - Linguaggi Visivi**

Accademia Aldo Galli di Como

SASD	TITOLO INSEGNAMENTO	CFA
<b>1° ANNO</b>		
ABST47	Storia dell'Arte 1	6
ABST47	Storia dell'Arte 2	6
ABAV03	Disegno per la Pittura 1	6
ABAV01	Anatomia artistica 1	6
ABAV05	Pittura 1	8
ABAV05	Tecniche pittoriche	8
ABAV06	Cromatologia	4
ABTEC38	Elaborazione digitale dell'immagine	4
ABPR31	Fotografia	4
ABAV07	Scultura	4
	Seminari-workshop-visite-special lectures	4

<b>2° ANNO</b>		
ABST47	Storia dell'Arte 3	4
ABST58	Teoria della percezione e psicologia Della forma	4
ABAV03	Disegno per la Pittura 2	4
ABAV01	Anatomia artistica 2	4
ABAV05	Pittura 2	8
ABPR36	Tecniche performative per le Arti Visive	6
ABST51	Fenomenologia delle arti contemporanee	6
ABTEC38	Elaborazione digitale dell'immagine 2	4
ABAV02	Illustrazione	4
ABPR19	Graphic Design	4
ABPC66	Storia del cinema e del video	6
	Seminari-workshop-visite-special lectures - concorsi	2
	Corsi a scelta	4

<b>3° ANNO</b>		
ABST47	Storia dell'Arte 4	4
ABAV03	Disegno per la Pittura 3	4
ABAV05	Pittura 3	6
ABAV05	Progettazione per la Pittura	6
ABPR36	Installazioni Multimediali	6
ABLE70	Diritto, legislazione ed economia dello spettacolo	4
ABAV02	Editoria d'Arte	4
ABPVA64	Allestimenti spazi espositivi	4
	Seminari-workshop-visite-special lectures - concorsi	4
	Corsi a scelta	6
ABLIN71	Inglese per la comunicazione artistica	2
	TESI	10
Totale CF previsti nel Triennio		300



# Un Network Internazionale

L'Accademia di Belle Arti Aldo Galli di Como fa parte del network IED dal 2010 e rappresenta una realtà di eccellenza nel campo dell'Alta Formazione Artistica a livello nazionale e Internazionale. È riconosciuta dal MUR e promuove da oltre 40 anni importanti opere di restauro nei settori di tele e tavole, lapideo, dipinti murali. Il valore aggiunto alla didattica consiste nelle attività laboratoriali che si sviluppano fin dal primo anno attraverso collaborazioni con aziende, enti ed istituzioni del territorio per lo sviluppo della creatività e la professionalità di ogni singolo studente.

L'Accademia di Belle Arti Aldo Galli è una scuola che, come primo obiettivo, vuole valorizzare la cultura del Made In Italy con un focus particolare dedicato all'innovazione nella moda, nelle arti visive e nella conservazione dei beni culturali.

È, inoltre, istituzione accreditata del Programma ERASMUS+ che, grazie alla disponibilità di diversi accordi bilaterali con prestigiose università internazionali, fornisce agli studenti dell'Accademia la possibilità frequentare un semestre di studio all'estero presso una delle istituzioni partner o una Sede IED.

Il gruppo IED si propone come realtà di formazione radicata sul territorio e come network internazionale con sedi in Italia, in Spagna e in Brasile e con rapporti di collaborazione in tutti i continenti.



# Career Service e Alumni

Il Career Service di Accademia Galli ha l'obiettivo di supportare tutti gli studenti nei primi contatti con il mondo del lavoro e ne agevola l'inserimento attraverso relazioni costanti con aziende, agenzie e istituzioni. Gli studenti, durante il percorso di studi, hanno la possibilità di incontrare società esterne potenzialmente interessate e di partecipare ai colloqui di selezione per l'attivazione di stage o tirocini formativi e collaborazioni, grazie a un'attività personalizzata di supporto e monitoraggio.

Accademia Galli organizza incontri esclusivi invitando aziende e agenzie che hanno l'opportunità di conoscere gli studenti ancora in corso con l'obiettivo di selezionare i profili da inserire nei propri team, una volta terminato il percorso di studi. Parallelamente alle attività di Career Service, l'accompagnamento dei diplomandi nel mondo del lavoro si perfeziona con il programma ALUMNI: la community globale che conta oggi più di 100.000 ex studenti, rappresentanti di 100 diverse nazionalità, diplomati nelle sedi del network IED negli ambiti del Design, Arti Visive, Moda, Comunicazione, Management ed Arte.



# Come diventare studente

## Giornate di orientamento e presentazione dei corsi

Durante l'anno sono programmate, online o nella sede prescelta, delle giornate di presentazione in italiano e in inglese, per conoscere nel dettaglio l'offerta formativa dell'Istituto, chiedere chiarimenti sui percorsi di studio e partecipare a workshop insieme a coordinatori, staff, partner ed ex studenti.

[accademiagalli.it/openday](http://accademiagalli.it/openday)

## Borse di studio e agevolazioni

Al fine di sostenere i giovani creativi nell'impegno economico richiesto, Accademia Galli attua una politica di agevolazioni tramite l'attivazione di borse di studio e un articolato sistema di finanziamenti a tasso agevolato.

[accademiagalli.it/come-isciversi](http://accademiagalli.it/come-isciversi)

Scopri come iscriverti

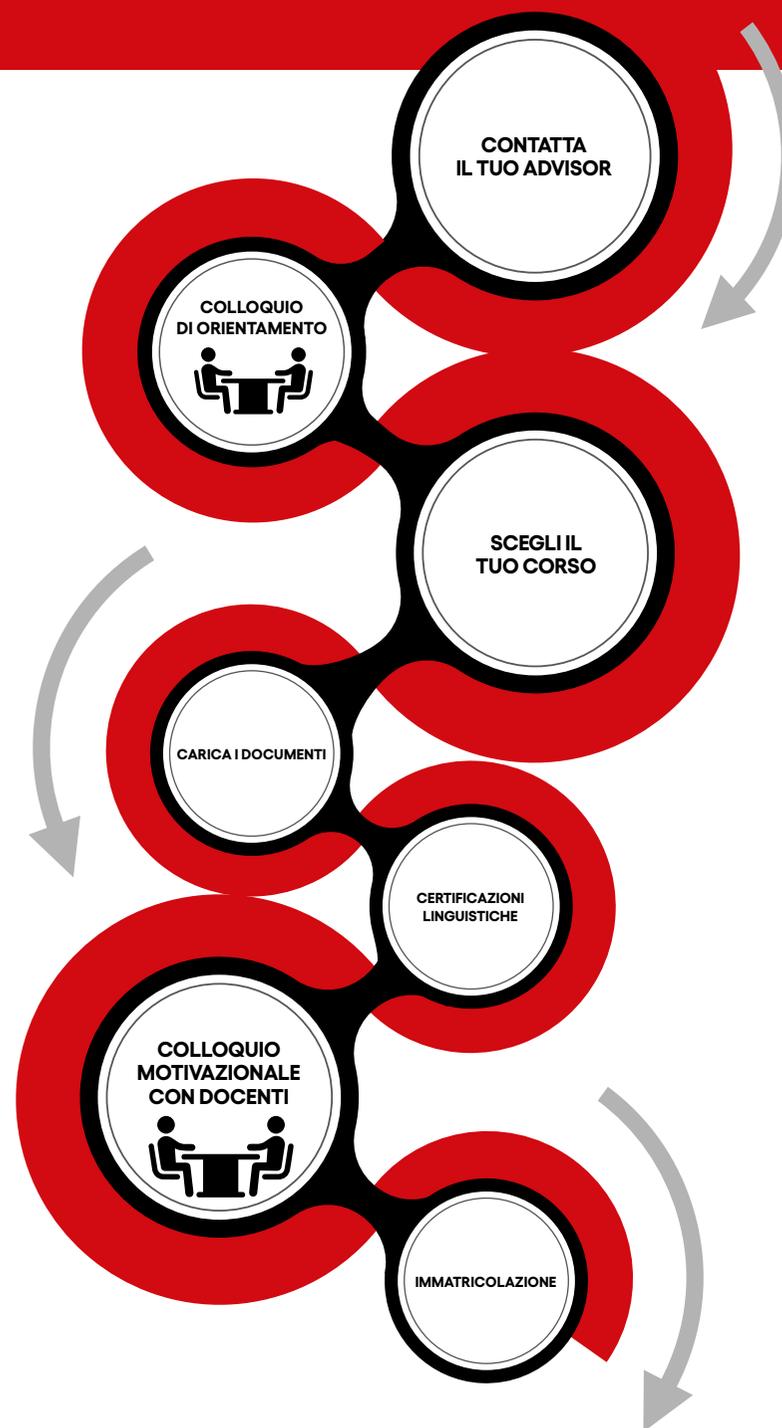


## Ammissione e immatricolazione

Individuare la propria strada e il percorso di studi più adatto alle proprie inclinazioni può non essere facile. Per questo motivo, **un Admission Advisor sarà a tua disposizione** per capire qual è il corso più adatto a te e per supportarti in tutti i passaggi del processo di iscrizione.

Ecco gli step principali da seguire:

- **Contatta il tuo Advisor** dal sito Accademia Galli, via mail o per telefono e prenota un colloquio di orientamento.
- **Inizia il processo di ammissione:** una volta ricevute dall'Advisor le credenziali per accedere alla tua area personale, carica i documenti necessari.
- Se necessario, dovrai sostenere un **test di lingua**.
- Il tuo Advisor ti fisserà un **colloquio motivazionale** con il Coordinatore o un docente del corso.
- Se ammesso, potrai finalizzare l'iscrizione e **sarai ufficialmente studente**.



**40 anni di storia  
oltre 1500 diplomati  
più di 100  
cantieri didattici  
e progetti speciali  
oltre 200 docenti  
e professionisti**