



IMMAGINA IL FUTURO

GUIDA ALLO STUDENTE



LIBERA ACCADEMIA D'ARTE NOVALIA

UN PROGETTO FORMATIVO
UNICO IN ITALIA, UNA NOVITÀ
NEL PANORAMA NAZIONALE

—
Proponiamo un percorso formativo di alto livello che offre esperienze significative con maestri competenti, in un clima di serietà e di disponibilità al confronto.

L'obiettivo è far crescere professionalità ricche e versatili, dotate di conoscenze sia teoriche che pratiche, rispondenti alle richieste del mercato attuale. È con questo obiettivo di alta formazione che **Libera Accademia D'arte Novalia**, nata nel 1992 come scuola d'arte, cerca una sorta di connubio tra un'antica bottega di pittura rinascimentale e le estreme forme di contemporaneità. L'impegno è volto a creare un gruppo che cresca a diretto contatto



con i professionisti del settore e che abbia modo di confrontarsi, soprattutto durante il terzo anno, con la realtà del mondo artistico professionale: **editori e galleristi nazionali ed internazionali.**

Il triennio formativo è aperto ai giovani diplomati ed a coloro i quali stiano seguendo, oppure abbiano terminato, un percorso accademico. I corsi si rivolgono ai ragazzi che abbiano sensibilità artistica e predisposizione

all'espressione creativa, desiderio di approfondire le pratiche espressive ed i linguaggi artistici contemporanei, affinché possano affinare le loro abilità personali facendone il fondamento del proprio lavoro.

I docenti faranno sì che gli studenti costruiscano una propria professionalità capace di progettarsi ed auto-promuoversi, finalizzata all'accesso diretto nel mercato del lavoro, frutto della consapevolezza delle

proprie competenze. Si tratta di un progetto formativo pensato per essere unico in Italia, mettendo al centro gli studenti e lo sviluppo della loro poetica.

Una formazione "**sartoriale**" che tiene conto delle attitudini e delle aspirazioni dello studente, finalizzata, pur nel rispetto dei programmi ministeriali, ad ottimizzare la preparazione nella direzione indicata dallo studente stesso.



Arti visive: Pittura e illustrazione

TRIENNIO FORMATIVO

Durata del corso: 3 anni

Il triennio ha l'obiettivo di formare lo studente con una solida base culturale e con una grande capacità espressiva approfondendo le più tradizionali tecniche pittoriche e sviluppando innovativi metodi di lavoro digitali.

Questa sintesi aiuterà lo studente a raggiungere un ritmo produttivo che gli consentirà di misurarsi senza difficoltà con i tempi di produzione richiesti dal mondo del lavoro. Il connubio fra una antica bottega rinascimentale e le più recenti tecniche digitali messe a disposizione degli allievi, unite ad una preparazione **"trasversale"** nelle diverse discipline, consentiranno ai diplomati di disporre di un bagaglio culturale e professionale spendibile immediatamente su più fronti, ad altissimo livello, come professionisti nelle arti visive.



Triennio

PRIMO ANNO

Ha un carattere fortemente propedeutico ed è finalizzato ad integrare le competenze acquisite nel corso della scuola superiore. Avranno quindi un ruolo sostanziale il disegno, la pittura, lo studio dell'anatomia e le materie umanistiche legate alla storia dell'arte e dell'illustrazione.

Lo studente approfondirà tutte le tecniche tradizionali riguardanti le discipline di disegno e pittura. Contemporaneamente verranno affrontati percorsi formativi di illustrazione digitale su macchine Mac Apple e software di ultima generazione.

I moduli didattici percorreranno le vie della pittura, dell'illustrazione editoriale, illustrazione per l'infanzia e fumetto adottando le tecniche tradizionali e digitali. Già dal primo anno lo studente sarà affiancato da professionisti di alto profilo, attivi in proprio o presso grandi studi professionali di livello internazionale.

Il confronto con professionisti in attività consente allo studente di misurare la propria capacità produttiva e gli fa comprendere meglio le difficoltà che dovrà affrontare nel mondo del lavoro.

Focalizzare l'attenzione sulla grande qualità del prodotto artistico con un occhio ai tempi di realizzazione, per abituare lo studente ai ritmi del lavoro professionale.

SECONDO ANNO

Vengono consolidate le capacità dello studente nelle varie discipline dell'illustrazione e della pittura, affinando le tecniche grafiche e pittoriche ed iniziando a sviluppare una propria poetica.

Viene incrementata l'attività di illustrazione digitale e ci si accosta all'animazione digitale. In questo anno si aggiunge l'apprendimento delle tecniche di incisione a punta secca.

Prosegue lo studio delle materie umanistiche come Storia dell'Arte, Estetica, Storia e Metodologia della Critica d'Arte. In questa fase lo studente potrà iniziare a manifestare le proprie aspirazioni, approfondendo una delle discipline specifiche incontrate, per seguire un percorso formativo maggiormente personalizzato: *tutti i docenti*, avendo presenti le aspirazioni personali del singolo studente, saranno in grado di adattare il taglio nella propria materia per permettere a ciascun allievo di perseguire le proprie aspirazioni.



TERZO ANNO

Prosegue il lavoro a stretto contatto con i grandi professionisti nel mondo della pittura e dell'illustrazione sia tradizionale che digitale, per acquisire competenze di alto livello e ritmo nella propria produzione artistica.

Vengono affrontate in modo approfondito le tematiche legate al marketing ed al management.

Sono previsti stage formativi presso grandi studi professionali e aziende per introdurre lo studente nella sfera operativa del mondo del lavoro.

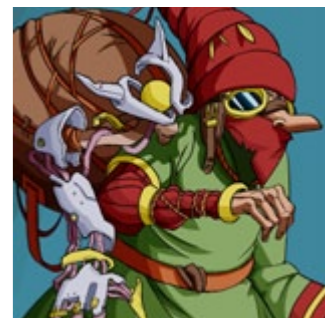
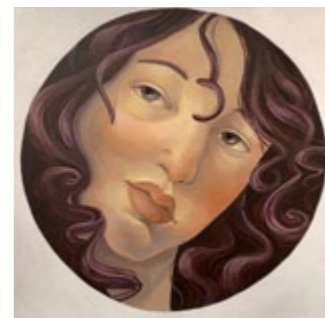
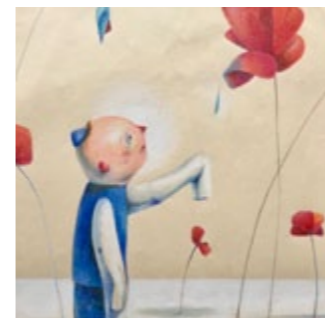
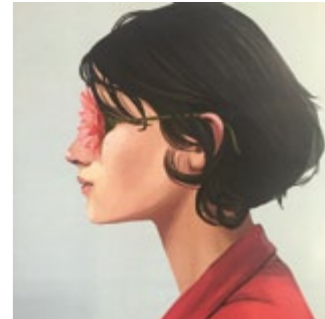
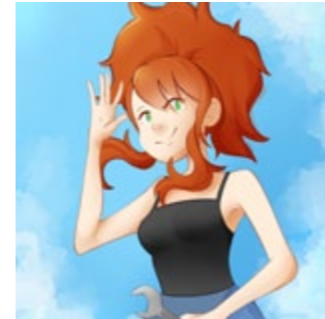
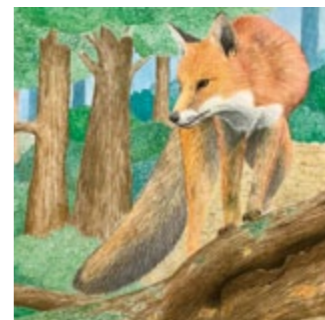
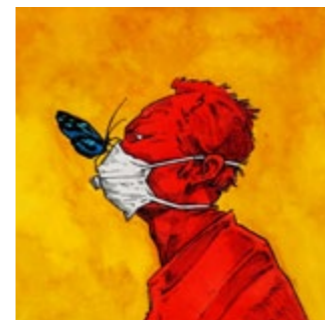
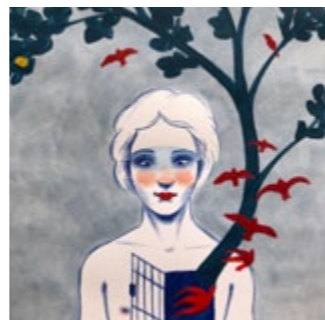
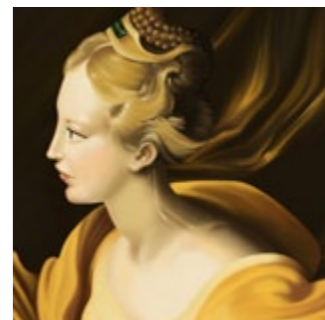
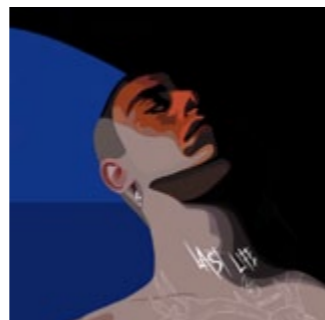
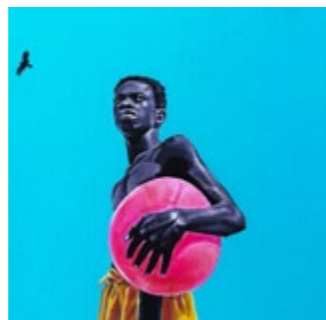
La seconda metà dell'anno accademico è in buona parte dedicata alla preparazione della tesi di laurea, che consiste nella realizzazione di un vero e proprio progetto di livello professionale.



Sbocchi professionali

È possibile intraprendere una carriera individuale in ambito artistico nella pittura, nell'illustrazione editoriale, nell'illustrazione per l'infanzia, nell'illustrazione digitale e nel fumetto.

È altresì possibile trovare sbocchi nel mondo dell'illustrazione digitale per il cinema e nei film di animazione digitale (cartoni animati). È possibile trovare impiego in tutte le attività che si occupano di immagine, quindi in grandi studi di illustrazione, agenzie pubblicitarie, società editrici, società di web-design, studi di produzione di cartoni animati, editoria per il fumetto, editoria per l'infanzia etc.





Arti visive: Pittura e illustrazione



Cosa si studia nel triennio:

PITTURA
ILLUSTRAZIONE PER L'INFANZIA
ILLUSTRAZIONE EDITORIALE
ILLUSTRAZIONE SCOLASTICA
ANIMAZIONE DIGITALE
ILLUSTRAZIONE DIGITALE

ANATOMIA ARTISTICA
DISEGNO
STORIA DELL'ARTE MEDIEVALE
STORIA DELL'ARTE ANTICA
STORIA DELL'ARTE MODERNA
STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA

TECNICHE PITTORICHE
COMPUTER ART
TECNICHE PERFORMATIVE PER LE ARTI VISIVE
ARTE DEL FUMETTO
ILLUSTRAZIONE SCIENTIFICA
TEORIA E PRATICA DEL DISEGNO PROSPETTICO

DISEGNO PER LA PITTURA
FOTOGRAFIA
ESTETICA
ULTIME TENDENZE DELLE ARTI VISIVE
TECNICHE DELL'INCISIONE
STORIA E METODOLOGIA DELLA CRITICA D'ARTE



LIBERA
ACCADEMIA D'ARTE
NOVALIA

*Niente al mondo è **così potente**
quanto **un'idea** della quale sia
giunto il tempo.*

Victor Hugo

Via S.Paolo 8/A 12051 Alba (CN)

Tel. +39 0173 209380

Cell. +39 392 2262575

E-mail: info@novaliaarte.com

| www.novaliaarte.com

