



**Istituto di Istruzione Superiore
Alberti - Dante
Firenze**

PROGRAMMA SVOLTO **A.S 2022/2023**

DISCIPLINA: LABORATORIO DI GRAFICA

DOCENTE: PROF.SSA SIMONA VENEZIA

INDIRIZZO: GRAFICA CLASSE IV SEZ: B

Impegno didattico

- Ore settimanali: 6
- Ore didattiche effettivamente svolte 185

Unità didattiche svolte:

1. Rivisitazione di un prodotto e creazione di una pubblicità.

- Copia da immagine di una pubblicità di un profumo scelta a piacere – tecnica: lapis, pantoni e trattopen.
- Riproduzione del packaging trovando soluzioni grafico-pittoriche differenti, attraverso la ricerca di uno stile personale e che si adatti alle caratteristiche principali del prodotto scelto.
- Realizzazione di una proposta pubblicità usando lo stile scelto fra quelli realizzati precedentemente.

2. La tassellatura del piano (sostituisce unità didattica programmata).

- Progettazione di una tassellatura regolare dalla tematica libera, ricavando il modulo da un quadrato, da un rettangolo o da un triangolo equilatero.
- Realizzazione di una decorazione modulare per un espositore fieristico, utilizzando la tassellatura precedentemente creata e adattando lo stile del font sia alla tipologia del tema scelto per la fiera, che allo stile della decorazione realizzata.
- Riproduzione di un pannello decorativo con la tassellatura scelta per l'espositore (prototipo), con colori acrilici su cartone di pasta di legno.

3. Le interazioni del campo: la composizione simmetrica, asimmetrica e libera.

- Progettazione di un mazzo di carte da gioco dal tema "Flora e Fauna": studio e scelta di un seme delle carte da gioco e studio e scelta delle tre figure principali (Re, Regina, Jack) e del Jolly, appartenenti allo stesso genere.





Istituto di Istruzione Superiore

Alberti - Dante

Firenze

- Realizzazione delle prime 10 carte solo con l'uso del seme, organizzato seguendo uno schema di simmetria radiale, assiale, continua e alcune ripetizioni asimmetriche.
- Realizzazione delle figure principali e del Jolly seguendo uno schema di simmetria assiale ribaltata e studio del retro delle carte, scegliendo lo stile del font che si adatta maggiormente alle immagini realizzate.
- Riproduzione fronte-retro di una carta da gioco scelta fra quelle proposte, in scala aumentata (5:1 ca), con colori acrilici su cartone di pasta di legno.

4. Workshop di Cianotipia con esperto esterno.

- Laboratorio artistico sulla cianografia dal tema "Erbario Urbano": Martina della Valle (esperto esterno), presenta la storia e la tecnica del suddetto processo di riproduzione fotografica.
- Raccolta di materiale botanico. Preparazione della carta. Progettazione dell'immagine finale. Realizzazione della stampa fotografica.

5. Veicolare un messaggio attraverso uno stereotipo: realizzazione di una pubblicità.

- Partendo da uno slogan di un prodotto del brand Ferrero, scelta del tema e ideazione di un messaggio pubblicitario da veicolare a livello internazionale, attraverso il solo uso di immagini stereotipate e personalizzate in modo semplice.

6. I valori di campo - forme e colore: progettazione e realizzazione di un'immagine in stile paper cut tridimensionale (sostituisce unità didattica programmata).

- Riproduzione dell'immagine realizzata nell'unità didattica precedente, in stile paper cut tridimensionale, realizzata in acrilico o cartoncino colorato su cartone pressato.

Assegnati compiti per le vacanze.

Il seguente programma è stato visionato ed accettato dagli studenti.

Firenze, 09/06/2023

Docente

Prof.ssa *Simona Venezia*

