



LA Officina d'Arte

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICA:
COSA PREVEDE LA RIFORMA
COSA SI STUDIA NELLE MATERIE CARATTERIZZANTI.

Il percorso di studi del Liceo Artistico ad indirizzo Grafica nel Secondo Biennio e nel Quinto anno, ha come obiettivo il raggiungimento da parte dello studente di tutte quelle conoscenze e competenze dei processi progettuali e operativi inerenti alla grafica o al graphic design (tradizionale e digitale, editoriale, di tipo informativo e comunicativo - pubblicitario, sociale, etc.).

Tutti gli aspetti culturali, teorici, tecnici e storico stilistici interagiranno nel processo creativo, anche attraverso progetti interdisciplinari svolti all'interno o all'esterno della scuola, workshop e stages

Le abilità già acquisite negli insegnamenti di Discipline Grafiche/Pittoriche, Plastiche, Discipline Geometriche e del Laboratorio Artistico del Primo Biennio si sviluppano a partire dal Terzo Anno nelle Discipline Grafiche e nel Laboratorio di Grafica, e formano le competenze di base sulle quali lo studente fonda il suo percorso.

In questo Indirizzo si impara a conoscere e ad impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti, i materiali, le strumentazioni fotografiche, informatiche e multimediali più diffusi, oltre che i principi e le regole della composizione e le teorie della percezione visiva in funzione di una sapiente, originale e creativa comunicazione visiva.

Lo studente svilupperà la consapevolezza dei fondamenti culturali, sociali, commerciali e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

Nel suo percorso imparerà a leggere la produzione grafico-visiva del passato e del contemporaneo e, in funzione delle esigenze progettuali, sui temi assegnati, acquisirà competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera e geometrico-descrittivo, del colore e della composizione, dei software grafici e multimediali, del disegno illustrativo, vettoriale, della fotografia e delle nuove tecnologie e del mondo web, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra il linguaggio grafico (graphic designed) il prodotto o ente da pubblicizzare o valorizzare, il testo da strutturare o illustrare, ed il pubblico destinatario.

La pratica dell'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come progettualità sarà fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa. La metodologia della ricerca e della progettualità avranno come fine l'analisi della realtà in tutti gli aspetti in cui si manifesta, oltre che le necessità della società, il ruolo e il valore culturale e sociale della produzione grafico - visiva.

Sarà fondamentale che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) del committente. Saprà progettare grafica cartacea, web, segnaletica, packaging e percorsi espositivi e di allestimento. Individuerà i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati ad esprimere le proprie idee in soluzioni formali originali e creative secondo prodotto grafico-visivi moderni e contemporanei.

Gestire l'iter progettuale significa gestire le metodologie di ricerca, le tecniche grafiche e le tecniche informatiche passando dagli schizzi preliminari, dai bozzetti grafici, dai layout, dalla composizione del testo, dalla elaborazione digitale, dai metodi di pubblicazione, etc, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio.

Nel quinto anno si porrà maggiore attenzione alle interazioni tra tutti i settori del Graphic Design e della "contaminazione" tra i vari linguaggi, inoltre in funzione degli Esami di Stato e dei test di ingresso Universitari, sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - siano esse grafiche (manuale, digitale) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, roughs, moodboard, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, visualizzazioni 2D e 3D, "slideshow".

E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica individuale o di gruppo, che conosca i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, del marketing, dell'editoria, della stampa e del web, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, considerando target e contesto comunicativo, e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Nel laboratorio lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali, meccanici e digitali. I marchi, i logotipi, gli annunci, i depliant, le locandine e manifesti, il web design, gli elaborati per l'editoria, i sistemi segnaletici e il packaging, sono i principali prodotti che lo studente produrrà nella fase operativa del laboratorio.