



LA Officina d'Arte

INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE:
COSA PREVEDE LA RIFORMA
COSA SI STUDIA NELLE MATERIE CARATTERIZZANTI.

Il percorso di studi del Liceo Artistico Arti Figurative 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 il settore audiovisivo e multimediale e la comunicazione visiva, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva.

Le abilità già acquisite negli insegnamenti del Primo Biennio, durante il quale lo studente ha la possibilità nelle discipline caratterizzanti di fare un primo approccio con le diverse tecniche e tecnologie, si sviluppano a partire dal Terzo Anno nelle Discipline Audiovisive e Multimediali e nel Laboratorio Audiovisivo e Multimediale.

Nel secondo biennio e nel quinto anno, lo studente impara a conoscere ed a utilizzare in modo appropriato ed autonomo le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffuse in progetti a tema, nei quali dovrà anche saper applicare i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

In questo indirizzo si lavora con gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o elaborata, fissa o in divenire, analogica o digitale, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali, teorici, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo, cogliendo anche le interazioni con gli altri linguaggi artistici.

Si impara ad utilizzare i mezzi informatici, multimediali e fotografici e ad integrarli con il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare e l'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali inteso come "pratica artistica", deve condurre lo studente al raggiungimento dell'autonomia creativa, attraverso la ricerca e l'interpretazione e della realtà circostante, in tutti gli aspetti in cui si manifesta.

L'iter progettuale per la realizzazione di un'opera audiovisiva e multimediale va dalla ricerca del soggetto alle tecniche di proiezione, passando dall'eventuale sceneggiatura, dal progetto grafico (storyboard), dalla ripresa, dal montaggio, dal fotoritocco e dalla post-produzione, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la disciplina ed il laboratorio, nel quale si vanno ad applicare i processi di produzione e post produzione. La ripresa, il fotoritocco, il montaggio, la stampa, etc.

Nelle Discipline audiovisive e multimediali la programmazione ha inizio dai principi base della conoscenza e dell'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee del prodotto audiovisivo - individuando il concetto, gli elementi espressivi e comunicativi, la funzione - attraverso la gestione dell'inquadratura (campi e piani, angoli di ripresa), del tempo, del movimento, del colore e della luce tenendo conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto.

Lo studente viene chiamato a realizzare nel corso del triennio, opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; pertanto è indispensabile proseguire lo studio delle tecniche grafiche, geometriche e descrittive, fotografiche e multimediali, finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando la strumentazione, i supporti, i materiali, le applicazioni informatiche, i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

Nel quinto anno, in preparazione all'Esame di Stato e ai 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 conoscere e saper utilizzare le diverse metodologie di presentazione: taccuino, carpetta con tavole, "book" cartaceo e digitale, fotomontaggi, "slideshow", video, etc.

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 e del mercato dell'arte, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, i diritti d'autore nella riproduzione seriale, la diffusione delle procedure multimediali in tutti gli ambiti lavorativi l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment - considerando inoltre destinatari e contesto - e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.