

Discipline audiovisive e multimediali
Laboratorio audiovisivo e multimediale

PROFILO GENERALE E COMPETENZE

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti il settore audiovisivo e multimediale, individuando, sia nell'analisi, sia nella propria produzione, gli aspetti espressivi, comunicativi, concettuali, narrativi, estetici e funzionali che interagiscono e caratterizzano la ricerca audiovisiva; dovrà pertanto conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza; di comprendere e applicare i principi della composizione e di conoscere le teorie essenziali della percezione visiva. Lo studente dovrà essere in grado inoltre di individuare, analizzare e gestire autonomamente 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, concettuali, tecnici e storico-stilistici che interagiscono con il proprio processo creativo. Dovrà pertanto essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e della contemporaneità e di cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico. In funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente dovrà possedere le competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie ed essere in grado di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio audiovisivo ed il testo di riferimento, il soggetto o il prodotto da valorizzare o comunicare. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecniche ed intellettuali e della loro interazione intesa come "pratica artistica" è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; e attraverso la "pratica artistica", ricercando e interpretando il valore intrinseco alla realtà circostante in tutti gli aspetti in cui si manifesta, lo studente coglierà il ruolo ed il valore culturale e sociale del linguaggio audiovisivo. Dovrà in conclusione essere capace di gestire autonomamente l'intero iter progettuale di un'opera audiovisiva, 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.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Discipline audiovisive e multimediali

SECONDO BIENNIO

Durante il secondo biennio si svilupperà la conoscenza e l'uso delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni tradizionali e contemporanee; si approfondiranno le procedure relative all'elaborazione 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. E' opportuno che l'alunno tenga conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto. Lo studente analizzerà e applicherà le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica, etc; sarà pertanto 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. E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei. Le conoscenze e l'uso dei mezzi e delle tecniche informatiche finalizzati all'elaborazione del prodotto, all'archiviazione dei propri elaborati e alla ricerca di fonti saranno in ogni caso approfonditi.

QUINTO ANNO

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali ed operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche, delle tecnologie e delle strumentazioni; pertanto, è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i tipi di medium artistico e della "contaminazione" fra i linguaggi. 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, script, storyboard, carpetta con tavole, "book" (anche attraverso applicazioni di grafica editoriale), video e "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, l'iter esecutivo, il circuito produttivo con le relative figure professionali, l'industria fotografica e cinematografica, il marketing del prodotto audiovisivo, la produzione in sala e l'home entertainment, considerando inoltre destinatari e contesto.

Laboratorio audiovisivo e multimediale

SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

Il laboratorio audiovisivo e multimediale ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline audiovisive e multimediali, all'acquisizione e all'approfondimento delle tecniche e delle procedure specifiche. Inteso come fase di riflessione sollecitata da una operatività più diretta, il laboratorio rappresenta il momento di confronto, verifica o sperimentazione, in itinere e finale, del processo in atto sulle ipotesi e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina, lo studente applicherà i processi di produzione e post produzione. La ripresa, il fotoritocco, il montaggio, la stampa, etc, sono le principali attività che lo studente affronterà per la realizzazione di un prodotto audiovisivo-multimediale.

QUINTO ANNO

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà o completerà quanto effettuato durante il biennio precedente rafforzando la propria autonomia operativa, prestando inoltre particolare attenzione alla produzione digitale della fotografia, del video, dell'animazione narrativa e informatica. E' tuttavia opportuno sperimentare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo oltretutto interagire altro tipo di medium artistico.