

4. AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Descrizione generale

“Il percorso del liceo artistico è indirizzato allo studio dei fenomeni estetici e alla pratica artistica. Favorisce l’acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative. Fornisce allo studente gli strumenti necessari per conoscere il patrimonio artistico nel suo contesto storico e culturale e per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell’ambito delle arti” (art. 4 comma 1).

Finalità

Comunicare oggi, nell’epoca dell’immagine, richiede il confronto con il *medium* che spesso costituisce il messaggio stesso. La didattica disciplinare relativa ai processi creativi, “fare Arte oggi”, impone il confronto tra *“L’opera d’Arte... e la sua riproducibilità tecnica.”*

Si tratta di orientare l’allievo nella vasta offerta di sollecitazioni visive che appaiono scontate e accessibili a chiunque. La rivoluzione digitale ha avvicinato ulteriormente gli strumenti al grande pubblico dando la sensazione di un facile controllo con infinite possibilità creative. La conoscenza del mezzo, quindi, dovrà consentire la piena consapevolezza del messaggio. Se nel XX secolo, l’opera d’arte ha definitivamente perso la sua *Aura* di unicità, nel XXI secolo il valore dell’opera d’arte dovrà essere legato alla possibilità di generare “empatie”. I linguaggi audiovisivi caratterizzeranno la didattica d’indirizzo senza dimenticare la vocazione “artistica” del corso di studi. Le opere dovranno tenere conto dei “contenitori” che le veicoleranno, in particolare:

La *multimedialità*, che concentra nelle potenzialità del **mezzo** digitale l’essenza del progetto.

La *crossmedialità*, che individua nel **messaggio** il fulcro progettuale.

L’insegnamento delle discipline legate alla multimedialità sarà distribuito nei tre anni di corso attraverso temi e approfondimenti propedeutici.

Secondo Biennio (3°- 4° anno)

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. È 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.

È necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà e gli 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.

Discipline Audiovisive e Multimediali	Laboratorio Audiovisivo e Multimediale
<p>Prevale l'aspetto analitico e progettuale, la pratica del disegno nell'ottica della produzione audiovisiva, lo studio dell'immagine nei suoi aspetti compositivi, simbolici, iconografici, lo sviluppo del racconto per immagini.</p>	<p>"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 tecniche che lo studente impiegherà per la realizzazione di un prodotto audiovisivo - multimediale."</p>
Contenuti didattici 3° anno	
Studio dell'arte cinematografica tra sperimentazione e mercato	
<p>Il precinema, macchine ed effetti fantasmagorici di fine '800 Visita al Museo del Cinema Animazione ciclica (loop): flipbook, zootropio, Teatro delle ombre e decoupage.</p>	<p>Riprese a passo uno: analogico e digitale con software stop motion, suddivisione del tempo in fotogrammi, l'inquadratura 4:3 e 16:9, la risoluzione video classica (PAL 720x576px) e HD (1920x1080px) Introduzione all'uso dei programmi di modellazione biologica 3d. "Sculptris" e "Zbrush" anche con filmati dimostrativi.</p>
<p>Il cinema delle avanguardie, Astrattismo e arte cinetica: decoupage e disegno a passo uno su lucido, Foglio di ripresa e mappa dei movimenti.</p>	<p>Riprese a passo uno: Scansioni e montaggio con Photoshop. Definizione della risoluzione, del colore e del formato di acquisizione in funzione dell'utilizzo finale. Strumenti di modellazione digitale e uso del software 3d.</p>
<p>La grammatica del linguaggio cinematografico: Inquadrature (campi e piani); angolazioni (orizzontali, verticali, oblique, ecc.); movimenti macchina (pan, carrellata, gru, dolly, steady-cam, ecc.) scena e sequenza: gli elementi descrittivi della scena</p>	<p>Cinema Ripresa video di un'inquadratura disegnata e progettata attraverso lo storyboard. Animazione 2D di una scena da storyboard Studi grafici propedeutici alla modellazione e all'animazione digitale di teste e ritratti 3d. Ottimizzazione dei programmi di modellazione digitale, colorazione e rendering dell'immagine 3d.</p>
La fotografia	
<p>Interpretare la realtà: dallo studio degli autori alla realizzazione di immagini personali Principi formali dell'inquadratura e della composizione sulla base delle teorie gestaltiche. Temi: pieno-vuoto, pesante-leggero, buio-luce, colore, dentro-fuori, vicino-lontano, ecc. Analisi e riproduzione degli elementi formali dell'immagine fotografica (spazio, profondità, superficie) con tecnica a collage di carte di tonalità diverse (la foto diventa un quadro astratto).</p>	<p>Elementi di tecnica fotografica: l'obiettivo, la focale, il diaframma, i tempi di esposizione, la profondità di campo, la sensibilità, la luce e il colore. Scatti a tema, riproduzione di fotografie dei grandi maestri, l'illuminazione, la stampa digitale. Formato di stampa e risoluzione dell'immagine fotografica, i formati .jpg .tif .raw</p>
Testo letterario e racconto visivo - Il Fumetto come linguaggio	
<p>Trasformazione del linguaggio scritto in linguaggio per immagini, accenni al linguaggio del fumetto. Gli elementi grammaticali Analisi del mezzo di comunicazione adattando un'opera d'arte classica al linguaggio dei comics.</p>	<p>Elaborazione con tavoletta grafica di alcune vignette di fumetto, il disegno a mano, l'inchiostrazione, la colorazione. Disegni e studi grafici per la modellazione virtuale di personaggi fantastici. Bozzetti tridimensionali di personaggi con viste frontali e laterali a forte caratterizzazione fisiognomica, propedeutici</p>

	all'animazione.
Il suono	
La musica ed i rumori ispirano immagini, tempi e dimensioni sonore abbinate a forme e colori.	Registrazioni dal vivo, campionamenti, elaborazioni di file audio, montaggio video in animazione guidato dalla traccia audio

Competenze in uscita (3° anno)

Capacità di analisi e utilizzo dell'immagine a scopo comunicativo e simbolico	Conoscenza di base degli strumenti audiovisivi e multimediali: trattamento e dimensionamento di immagini con software di fotoritocco.
Sapere organizzare graficamente una sequenza di immagini attraverso lo storyboard	Padronanza del concetto di tempo: riprese a passo uno, stop motion, time laps, montaggio di fotogrammi in sequenza.
Capacità di scelta e adattamento di immagini e suoni	Utilizzo di suoni e rumori: registrare, sincronizzare e armonizzare immagini e suoni
Sapere guardare il mondo attraverso l'inquadratura fotografica: capacità di astrazione e uso degli elementi compositivi compresi nell'inquadratura	Conoscere gli elementi principali della tecnica fotografica: lunghezze focali, diaframmi, tempi di esposizione, profondità di campo, sensibilità, messa a fuoco manuale.

Contenuti didattici 4° anno

Raccontare con le immagini

Studio di una sequenza disegnata attraverso la tecnica dello storyboard (Psycho, gli uccelli, intrigo internazionale, ecc.) dal fumetto alla sceneggiatura storyboard di una sceneggiatura	Forma e sintassi della sceneggiatura (software Celtx), segni e simboli nel linguaggio dello storyboard
--	--

Raccontare se stessi

autoritratto autobiografia cronaca di una giornata	Fotografia, deformazione visiva, morphing, montaggio fotografico, animazione, time laps, rallentatore, dilatazione del tempo e inversione temporale
--	---

Inventare un racconto

Dal testo letterario al racconto visivo. Adattamento di un racconto breve, il soggetto, la scaletta, la sceneggiatura, lo storyboard. La graphic novel come linguaggio letterario.	Trattamento immagini digitali, utilizzo di formati in funzione dell'animazione che si vuole ottenere (carrellata, panoramica, zoom, ecc.) Realizzazione di scene e sequenze animate e sincronizzate con la colonna sonora. Accenni e strategie di un racconto visivo. Impaginazioni e riprese, con studi d'inquadrature a sviluppo dinamico delle immagini.
--	--

Elaborato multimediale: comunicare e informare.

Prodotto multimediale a tema sociale Interpretare la realtà	Riprese video della realtà (documentario e Interviste in strada), doppiaggio, selezione e montaggio.
Che cosa si intende per multimedialità. Comunicare e informare. Elaborazione di un argomento da trasformare in elaborato multimediale. Realizzazione di uno storyboard progettuale per l'esecuzione di un tutorial.	Racconti visivi a tema: raccontare una storia, evocare un'emozione. Ricerca dei materiali visivi secondo indicazione dei parametri o attraverso scelta personale. Rendering: ricerche di textures per adattamento di sfondi. Composizioni di fondali paesaggistici con l'utilizzo d'immagini grafiche ricavate dal web.

Competenze in uscita (4°anno)	
Capacità di traduzione di un soggetto letterario in una sequenza d'immagini a scopo narrativo	Conoscenza della fase letteraria nel Cinema, saper trasformare un soggetto in sceneggiatura e una sceneggiatura in storyboard.
Sapere utilizzare la forza espressiva delle immagini per descrivere, sintetizzare, raccontare.	Conoscere i formati fotografici, il loro utilizzo digitale e la loro trasformazione in stampa.
Saper realizzare un racconto a fumetti	Trasformare le vignette del fumetto in scene cinematografiche
Sapere organizzare materiale audiovisivo per informare e comunicare concetti astratti.	Conoscere tecniche e strumenti di ripresa video, registrazione audio, montaggio con software non lineare.

Quinto anno

Durante il quinto anno lo studente sarà condotto verso l'approfondimento e la gestione autonoma e critica delle fondamentali procedure progettuali e 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" cartaceo e digitale, video e "slide show".

È 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 - e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

Contenuti didattici classe 5°

Il progetto grafico

Descrizione di un progetto multimediale esistente Riprogettare la copertina di un libro	Le gabbie d'impaginazione, i tipi di rilegatura, font e immagini gestiti in un software vettoriale, preparare un lavoro per la stampa, esportare nel formato .pdf
--	---

Progettare per il web

Interfaccia web, interazione e dialogo con il pubblico della rete. Carattere e personalità di un avatar.	Creazione del proprio portfolio didattico attraverso la struttura di un sito CMS. Predisporre immagini e documenti per l'utilizzo web.
--	---

Comunicare il sociale

Prodotto multimediale per una problematica sociale	Creazione e coordinamento di un sito web contenitore di opere e idee provenienti da altri studenti. Catalogazione, preparazione e adattamento dei materiali al progetto grafico CMS.
--	--

Musica da vedere

Immagini, video, animazioni accompagnano un concerto di musica dal vivo (Philip Glass, String Quartet No. 3, "Mishima").	Studio dei tempi, trattamento dello spartito, empatia visiva. Scelta della tecnica video, del colore, del tono delle immagini.
--	--

Comunicare concetti e idee

Denotativo-connotativo, individuazione delle parole, dei sinonimi e dei contrari. Trasposizione visiva del significato letterario, simbolico, iconico. Realizzazione di 4 opere con tecniche diverse (colore, materia, fotografia,	Rendering fotografico, realizzazione di spazi virtuali dove collocare le opere, simulazione d'impatto ambientale. Rendering 3d con software di modellazione architettonica (SkechUp).
--	--

video-animazione). Collocazione delle opere in spazi espositivi di origine industriale.	Creazione di spazi virtuali in cui collocare opere artistiche: percorsi espositivi con simulazione ambientale.
Percorsi museali e sistemi ostensivi	
Presentazione di un'opera d'arte mediante sistemi multimediali che ne chiariscano la collocazione storica e critica. Allestimento di una sala tematica che metta a confronto opere d'Arte classiche, moderne e contemporanee.	Sistemi interattivi per la presentazione di un'opera d'Arte (siti web o software multimediale) Sistemi video collocati in sequenza, multi proiezione. Assegnazione e gestione dei materiali e dell'illuminazione del rendering architettonico-paesaggistico. Creazione di un portfolio personalizzato dell'intero percorso didattico e artistico-progettuale.

Competenze in uscita (5°anno)

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, oltre a raggiungere i risultati di apprendimento comuni, dovranno:

- conoscere la storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione agli indirizzi di studio prescelti;
- cogliere i valori estetici, concettuali e funzionali nelle opere artistiche;
- conoscere e applicare le tecniche grafiche, pittoriche, plastico-scultoree, architettoniche e multimediali e saper collegare tra di loro i diversi linguaggi artistici;
- conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione agli indirizzi prescelti;
- conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni;

Indirizzo Audiovisivo e multimediale

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, dovranno:

- avere approfondito la conoscenza degli elementi costitutivi dei linguaggi audiovisivi e multimediali negli aspetti espressivi e comunicativi, avere consapevolezza dei fondamenti storici e concettuali;
- conoscere le principali linee di sviluppo tecniche e concettuali delle opere audiovisive contemporanee e le intersezioni con le altre forme di espressione e comunicazione artistica;
- conoscere e applicare le tecniche adeguate nei processi operativi, avere capacità procedurali in funzione della contaminazione tra le tradizionali specificazioni disciplinari;
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dell'immagine.