

A.S. 2022/2023

Prof.sa Camilla Di Bonaventura

DISCIPLINE GRAFICHE E LABORATORIO ESPRESSIVO DI GRAFICA

PROFILO GENERALE E COMPETENZE

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà conoscere e saper gestire i processi progettuali e operativi inerenti la grafica e il *graphic design* individuando, sia nell'analisi sia nella propria produzione, gli elementi del linguaggio visuale e gli aspetti comunicativi, estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che caratterizzano la comunicazione visiva;

Dovrà pertanto:

- conoscere ed essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, i materiali, gli strumenti (come le strumentazioni grafiche, plastiche, fotografiche, informatiche e multimediali) scegliendoli con consapevolezza;
- comprendere e applicare i principi della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
- essere in grado di individuare, analizzare e gestire autonomamente gli elementi che costituiscono la produzione grafico-visiva tradizionale, analogica e digitale nei settori della comunicazione editoriale, informativa e comunicativo -pubblicitaria, sociale e artistica, avendo la consapevolezza dei relativi fondamenti culturali e storico-stilistici che interagiscono con il processo creativo;
- essere capace di analizzare la principale produzione grafico-visiva del passato e della contemporaneità, cogliendone le interazioni e i linguaggi artistici.
- in funzione delle esigenze progettuali, espositive e di comunicazione del proprio operato, lo studente dovrà possedere le competenze adeguate nell'uso del disegno a mano libera, artistico e geometrico-descrittivo, e nell'uso dei software specifici di progettazione grafica;
- al fine di individuare e coordinare le interconnessioni tra il linguaggio grafico ed il prodotto o ente da pubblicizzare o valorizzare, dovrà essere in grado di integrare e strutturare la parte testuale in funzione del target di riferimento cui è destinata la comunicazione visiva;
- cogliere il ruolo, il valore culturale e sociale della comunicazione grafico-visiva strutturando un iter progettuale razionale e metodico, nel quale inserire e contestualizzare la produzione creativa.
- essere in grado di padroneggiare le tecniche progettuali informatiche (disegno vettoriale, fotoritocco, impaginazione, web publishing, etc.) e di gestire autonomamente l'intero percorso progettuale dall'ideazione alla produzione di un elaborato cartaceo, digitale o web: dai bozzetti preparatori evolvere l'idea iniziale attraverso le prove grafiche, i layout, la composizione del testo e l'elaborazione dei vari step digitali, prevedendo infine la struttura dei metodi di pubblicazione e/o divulgazione e la coordinazione tra disciplina e laboratorio.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

Discipline Grafiche

SECONDO BIENNIO

Durante il secondo biennio si amplierà la conoscenza e l'uso di tecniche, tecnologie, strumenti e materiali classici e moderni. L'elaborazione di prodotti grafico-visivi comporterà l'uso consapevole degli elementi del linguaggio visuale attraverso l'analisi dei caratteri tipografici, dei moduli, delle texture e delle caratteristiche percettive e psicologiche della fruizione visiva.

L'alunno imparerà a tener conto della necessità di coniugare le esigenze estetiche con le richieste comunicative (commerciali o culturali) della committenza. A tal fine analizzerà e applicherà una metodologia progettuale finalizzata alla realizzazione di prodotti grafico-visivi ideati su tema assegnato, ovvero elaborati cartacei, digitali, web, segnaletica e *packaging* su commissione. Sarà pertanto indispensabile proseguire lo

studio e l'aggiornamento delle tecniche informatiche, fotografiche e grafiche, in particolare quelle geometriche e descrittive finalizzate all'elaborazione progettuale, individuando supporti e materiali per le applicazioni informatiche, nonché i mezzi multimediali e le modalità di presentazione del progetto più adeguati.

E' necessario che lo studente acquisisca la capacità di analizzare e produrre elaborati grafico-visivi moderni e contemporanei, consapevole del percorso storico delle arti visive dall'invenzione della stampa al web design; A tal fine dovrà individuare soluzioni formali in linea con le teorie della percezione visiva per fini comunicativi.

QUINTO ANNO

Al termine del quinto anno lo studente sarà in grado di approfondire e gestire autonomamente e in maniera critica le fondamentali procedure progettuali ed operative della produzione grafico-visiva, prestando particolare attenzione alla recente produzione ed agli aspetti estetico-funzionali del *graphic design*. A tal fine, si guiderà lo studente verso la piena conoscenza, la padronanza e la sperimentazione delle tecniche e dei materiali tradizionali e contemporanei; è indispensabile che lo studente sia consapevole delle interazioni tra tutti i settori del *graphic design* e della correlazione fra i vari linguaggi espressivi. Sarà opportuno soffermarsi sulle capacità espositive - grafiche (manuali e digitali) o verbali - del proprio progetto, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo della propria produzione, a tal fine si dovranno padroneggiare diverse metodologie di presentazione: taccuino, *rough*, *moodboard*, menabò, portfolio, visualizzazioni 2D e 3D, *slideshow*. E' auspicabile infine che lo studente sviluppi una ricerca artistica personale o collettiva, che conosca i principi essenziali del sistema di committenza, del marketing, dell'editoria, della stampa e del web e che strutturi autonomamente l'iter esecutivo e il circuito produttivo composto dalle relative figure professionali, dal target di riferimento e dal settore comunicativo.

Laboratorio Espressivo di Grafica

SECONDO BIENNIO

Il laboratorio di grafica ha la funzione di contribuire, in sinergia con le discipline grafiche, 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 tra le idee creative e le sequenze di realizzazione del proprio lavoro. Attraverso questa disciplina lo studente applicherà i metodi, le tecnologie e i processi di lavorazione dirette di prodotti grafico-visivi utilizzando mezzi manuali 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.

QUINTO ANNO

Nel laboratorio del quinto anno lo studente approfondirà e completerà quanto appreso e sperimentato durante il biennio precedente, rafforzando la propria autonomia operativa. Sarà obiettivo formativo fondante elaborare in maniera autonoma nuove soluzioni tecniche ed estetiche, facendo interagire varie tipologie di medium artistico.