

## Programmazione di **LABORATORIO ARTISTICO** **PRIMO BIENNIO (I e II anno - Liceo Artistico)**

### Testo attualmente in adozione per Laboratorio Artistico:

AUTORE	<b>Daniela Vedovi</b>
TITOLO	<b>IMMAGINI CONTEMPORANEE - Laboratorio artistico e itinerari del '900 Seconda edizione</b>
VOLUME	<b>VOLUME UNICO - Libro + eBook multimediale (classi prime e seconde)</b>
CASA EDITRICE	<b>CLITT Editore - Distribuzione esclusiva Zanichelli</b>
CODICE ISBN	<b>978-8808-42092-3</b>

Tutti i moduli saranno affrontati sia da un punto di vista teorico che pratico, attraverso lezioni frontali e specifiche esercitazioni a mano e al computer.

### PRIMO E SECONDO ANNO

#### 1. INFORMATICA DI BASE (conoscenze di base e tecnologia dell'informazione)

- Hardware e software. Il sistema operativo
- L'organizzazione dei dati sul disco: i file e le cartelle; ricerca, copia e cancellazione di file da disco fisso o da unità disco esterne. Uso delle periferiche.
- Navigazione e ricerca di informazioni sul Web. Principi generali di sicurezza informatica. Introduzione al concetto di rete, uso del cloud.
- Uso della posta elettronica. Elaborazione di Testi, presentazioni, ecc.
- I principali formati elettronici: DOC, PDF, JPG, TIF, GIF, PNG, PSD, RAW, EPS, AI, MP4, MOV, AVI, MP3, WAV ecc.
- Differenze tra grafica vettoriale e bitmap.
- I modelli di colore RGB, CMYK, HSB, LAB.

##### **Obiettivi di apprendimento.**

- *Apprendere i concetti e la terminologia di base dell'informatica, soprattutto applicata alle discipline di indirizzo del liceo artistico.*
- *Conoscere i termini informatici.*
- *Usare in modo attento e consapevole le nuove tecnologie e i nuovi mezzi di comunicazione e di trasmissione dati.*
- *Utilizzare in modo adeguato la strumentazione informatica personale e quella in dotazione alla scuola.*

#### 2. COMPUTER GRAFICA. Nozioni di base

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop

##### **Obiettivi di apprendimento**

- *Comprendere e applicare le funzioni di base dei software per la grafica bitmap e la grafica vettoriale che saranno poi utilizzati nell'ambito dei diversi indirizzi nel secondo biennio e quinto anno.*
- *Acquisire la capacità di scegliere i software più idonei alla progettazione/produzione dei singoli elaborati al fine di ottimizzare risultati e tempi.*

### PRIMO ANNO

#### 3. LA PERCEZIONE VISIVA

- Il meccanismo della visione
- Le teorie della percezione visiva
- Le leggi delle Gestalt
- La figura e lo sfondo - Le ambiguità nella percezione visiva - Le illusioni ottiche
- La percezione del colore, dello spazio e del movimento.

##### **Obiettivi di apprendimento.**

- *Comprendere e applicare le leggi essenziali che regolano la percezione visiva.*
- *Usare in modo appropriato la terminologia specifica.*
- *Acquisire le competenze essenziali relative alla percezione visiva.*
- *Osservare e rappresentare illusioni ottiche.*
- *Analizzare il rapporto figura sfondo, la percezione di forma, colore, spazio e movimento.*

#### **4. GLI ELEMENTI DEL LINGUAGGIO VISUALE**

- Il punto
- Il segno
- La linea
- Il pattern
- La texture
- Le forme (triangolo – quadrato – cerchio – poligoni)
- Luce e ombra
- Il volume
- Lo spazio

##### **Obiettivi di apprendimento.**

- *Comprendere e applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso gli elementi del linguaggio visuale.*
- *Usare metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.*
- *Osservare i parametri visivi e plastico/spaziali e analizzare i rapporti linea/forma, chiaro/scuro, figura/sfondo, texture.*
- *Elaborare semplici manufatti eseguiti con tecniche di base.*

#### **5. IL COLORE**

- La natura del colore e le teorie del colore. Da Newton a Itten (il cerchio cromatico di Itten)
- Le proprietà del colore
- Contrasti e armonie di colori
- Il linguaggio del colore

##### **Obiettivi di apprendimento.**

- *Comprendere e applicare i principi che regolano la costruzione della forma attraverso il disegno e il colore.*
- *Usare metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione.*
- *Osservare i parametri visivi e analizzare i rapporti tra tinta, luminosità, saturazione, armonie e contrasti di colore.*
- *Elaborare semplici manufatti, eseguiti con tecniche di base, inerenti le eleggi del colore.*

### **SECONDO ANNO**

#### **7. LA COMPOSIZIONE**

- La composizione
- Gli elementi della composizione
  - Posizione e direzione
  - Nuclei e linee di forza
  - Peso ed equilibrio visivo
  - Collocazione spaziale
  - Simmetria e asimmetria
  - Modulo e ritmo
  - Dinamismo

##### **Obiettivi di apprendimento.**

- *Comprendere e applicare i principi che regolano la composizione.*
- *Usare metodologie appropriate nell'analisi e nell'elaborazione, abbandonando gli stereotipi rappresentativi.*
- *Osservare i parametri visivi e analizzare i rapporti tra le forme all'interno di una composizione visiva.*
- *Elaborare semplici manufatti, eseguiti con tecniche di base, secondo i principi della composizione.*

#### **10. PROGETTO E METODO**

- Definizione del problema. Creazione del concept. Sviluppo. Implementazione
- Metodi di realizzazione del progetto e di presentazione dello stesso ad un ipotetico committente
- Criteri di realizzazione della scheda e della relazione tecnica

##### **Obiettivi di apprendimento**

- *Essere in grado di progettare un prodotto comunicativo, attraverso un corretto iter metodologico;*
- *Comprendere le modalità di presentazione del progetto grafico, in relazione agli obiettivi comunicativi prefissati e alle problematiche tecniche di riproduzione.*
- *Individuare le strumentazioni e le tecniche adatte alla progettazione/produzione di prodotti grafici;*
- *utilizzare gli strumenti e i metodi più idonei per la realizzazione di esecutivi per la stampa.*

**MODULI SPECIFICI DI INDIRIZZO** (da affrontare nella prima parte del secondo anno di studi, a partire dal mese di ottobre e comunque entro il mese di gennaio, dedicando circa un mese di tempo alla trattazione di ciascun indirizzo)

### **11. GRAFICA**

- Cenni sull'evoluzione della stampa e della grafica.
- Differenze tra grafico, pubblicitario e artista.
- Microtipografia e macrotipografia.
- La struttura modulare.
- La stilizzazione dell'immagine: dall'immagine fotografica al pittogramma.
- Differenze tra marchio, logotipo, monogramma e tipogramma.

#### ***Esercitazioni (esempi)***

1. Creare delle strutture modulari ad incastro sullo stile di Maurits Cornelis Escher.
2. Progettare un pittogramma partendo da un'immagine fotografica utilizzando le figure geometriche di base.
3. Con il solo impiego dei caratteri progettare un elaborato grafico applicando alcuni principi base della composizione visiva: equilibrio, simmetria o asimmetria, dinamismo, ritmo ecc.

### **12. AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE**

- L'immagine: differenza tra realtà e immagine fotografica e cinematografica; evoluzione delle immagini dalla preistoria ai nostri giorni.
- Elementi base di tecnica fotografica.
- Dall'immagine analogica a quella digitale.
- Dall'immagine statica all'immagine in movimento. Il precinema.
- Lo storyboard (dal racconto, alla narrazione visiva). Tecnica di disegno
- Le inquadrature fotografiche e cinematografiche.

#### ***Esercitazioni (esempi)***

1. Realizzare delle fotografie con lo smartphone lungo un percorso che attraversa la scuola: riprendere ciò che colpisce maggiormente l'attenzione, concentrandosi su riprese inusuali.
2. Scattare almeno 30 fotografie lungo il tragitto da casa a scuola e corredarle di didascalie esplicative.
3. Inventare una storia ambientata a scuola; eseguire uno storyboard, riprendere con lo smartphone, montare il girato.

I Docenti del Dipartimento delle materie artistiche