

## DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

### LINEE GENERALI E COMPETENZE

Al termine del percorso liceale lo studente conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al 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.

Pertanto, conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più diffusi; comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.

Lo studente avrà inoltre le competenze necessarie per individuare e gestire 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. Sarà altresì 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 possiederà altresì le competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie, e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni 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.

Sarà in grado, infine, di gestire l'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.

### **Competenze in uscita**

Al termine del percorso liceale gli studenti:

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

## DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI

### **Obiettivi specifici di apprendimento 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 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.

### **Obiettivi specifici di apprendimento 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 "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 - e il contributo che le competenze acquisite porteranno ai vari percorsi di studio futuri.

## LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

### **Obiettivi specifici di apprendimento Secondo biennio**

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.

### **Obiettivi specifici di apprendimento 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.

DISCIPLINE AUDIOVISIVE E MULTIMEDIALI  
LABORATORIO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

OBIETTIVI MINIMI

**Secondo biennio**  
**Terzo anno**

**Abilità/capacità**

- Cercare, scegliere e raccogliere informazioni da fonti diverse in funzione delle modalità comunicative e dei temi proposti.
- Saper eseguire un iter progettuale inerente la materia: dall'idea alla realizzazione del prodotto.
- Saper applicare i principi base di un progetto con disegni e proposte sulla base di esercitazioni date.
- Saper realizzare prodotti fotografici e audiovisivi-multimediali sfruttando consapevolmente le funzioni di base dei software specifici e dell'apparecchio fotografico.
- Rielaborare informazioni per comporre un messaggio fotografico e multimediale, attraverso nozioni strutturali di composizione di un'immagine.
- Saper elaborare concetti di base specifici attraverso la conoscenza acquisita.
- Produrre un elaborato fotografico e audiovisivo entro un tempo ben definito.

**Competenze disciplinari**

- Conoscere la grammatica del linguaggio progettuale fotografico e audiovisivo e i generi fotografici/cinematografici.
- Conoscere e applicare le varie fasi del processo fotografico, la storia cronologica della nascita della fotografia, il corretto uso dell'apparecchio fotografico.
- Operare le corrette scelte tecniche in relazione alle nozioni acquisite e le preferenze personali.
- Conoscere i messaggi pertinenti ed efficaci in funzione di un progetto fotografico, selezionando e applicando ad essi le tecniche dei software specifici.
- Essere in grado 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.

- Essere in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video e multimediali più usate, scegliendoli con consapevolezza

**Secondo biennio**  
**Quarto anno**

**Abilità/capacità**

- Conoscere e saper analizzare la grammatica del linguaggio audiovisivo.
- Saper riconoscere i principali caratteri del linguaggio cinematografico.
- Conoscere e saper utilizzare i materiali e gli strumenti adottati nel procedimento cinematografico.
- Conoscere e saper utilizzare le tecniche di ripresa e montaggio.
- Capacità di analisi e di lettura degli elementi caratteristici dei momenti significativi e dei principali protagonisti dei generi cinematografici.
- Capacità di cogliere le relazioni tra i diversi linguaggi e tecnologie multimediali.
- Acquisire un primo livello della capacità di utilizzare a fini creativi e comunicativi le fondamentali teorie riguardanti gli aspetti estetico -formali e psicologico -percettivi del linguaggio visivo e audiovisivo.
- Saper compilare correttamente una scheda di analisi di un prodotto audiovisivo.
- Conoscere la storia dell'animazione e analizzare le diverse tecniche di animazione tradizionali e digitali attraverso la visione di cortometraggi e film.
- Essere in grado di considerare le diverse tecniche di animazione e di operare le scelte necessarie allo sviluppo del prodotto.
- Essere capace di utilizzare strumenti tradizionali e digitali (cartacei e fotografici) per produrre disegni e fotogrammi.
- Conoscere e seguire le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati.
- Sviluppare le capacità espressive e comunicative che si realizzano attraverso i linguaggi della rappresentazione.
- Produrre un elaborato entro un tempo ben definito.

## Competenze disciplinari

- Essere capace di analizzare la principale produzione audiovisiva del passato e cogliere le interazioni tra l'audiovisivo e le altre forme di linguaggio artistico.
- Acquisire la capacità di analizzare, utilizzare o rielaborare elementi visivi e sonori antichi, moderni e contemporanei.
- Conoscere 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.
- Conoscere e saper usare tecniche, tecnologie e strumentazioni tradizionali e contemporanee.
- Analizzare ed applicare le procedure necessarie alla realizzazione di opere audiovisive ideate su tema assegnato: fotografia, filmati, animazione cinematografica o informatica,

## Quinto anno

### Abilità/capacità

- Conoscere le fondamentali procedure progettuali ed operative della produzione audiovisiva di tipo culturale, sociale o pubblicitario.
- Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio video.
- Applicare le varie fasi del processo filmico e cinematografico: dalla scrittura del soggetto, della sceneggiatura alla realizzazione dello storyboard.
- Essere in grado di progettare graficamente inquadrature, scene e sequenze con la tecnica dello storyboard.
- Essere in grado di utilizzare i termini e i concetti specifici del linguaggio cinematografico.
- Saper analizzare, ed essere in grado di cogliere i diversi generi cinematografici e gli elementi che li caratterizzano.
- Saper analizzare, utilizzare o rielaborare la realtà in elementi visivi e sonori.
- Essere in grado di gestire in maniera autonoma e critica le fondamentali procedure progettuali e operative della produzione audiovisiva.
- Saper cogliere le relazioni esistenti tra le diverse fasi di lavoro e utilizzare termini e concetti specifici del linguaggio visivo.

- Saper eseguire un iter progettuale inerente la materia: dall'idea alla realizzazione del prodotto finale, progettando graficamente inquadrature, scene e sequenze con la tecnica dello storyboard

### **Competenze disciplinari**

- 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.
- Coniugare le esigenze estetiche ed espressive con le eventuali necessità commerciali del prodotto.
- 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.
- Saper sviluppare 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.
- 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.
- 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.
- Possedere le competenze adeguate nell'uso dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie.

**CRITERI DI  
MISURAZIONE E  
VALUTAZIONE**

**DESCRITTORI**

- 1** Nessun interesse per la disciplina o per il tema trattato. Mancanza di elaborati e partecipazione.
- 2** Nessun interesse per la disciplina o per il tema trattato. Produzione di una minima parte iniziale con enormi difficoltà nell'esecuzione pratica.
- 3** Scarso interesse per la disciplina o per il tema trattato. Incomprensione del tema assegnato. Produzione di una minima parte iniziale con gravi difficoltà nell'esecuzione pratica.
- 4** Scarso interesse per la disciplina o per il tema trattato. Parziale aderenza al tema assegnato. Sviluppo incompleto dei punti richiesti. Rielaborazione dell'idea molto povera e banale. Analisi dei vari aspetti approssimativa. Uso impreciso ed elementare delle tecniche e degli strumenti.
- 5** Poca coerenza tra il tema grafico dato ed il suo sviluppo. Insufficiente capacità di visualizzazione delle fasi dell'iter progettuale. Mancanza di autonomia. Insufficiente precisione, ordine e pulizia nel lavoro.
- 6** Ideazione e sviluppo accettabili dei punti essenziali del tema. Sviluppo insicuro e impreciso del progetto finito. Necessita di aiuto ed assistenza da parte dell'insegnante. Applicazione esatta delle conoscenze minime.
- 7** Sviluppo adeguato di tutti i punti richiesti del tema. Ideazione corretta ed abbastanza approfondita. Quasi autonomo nella gestione del lavoro. Discreto uso delle tecniche e uso adeguato degli strumenti.
- 8** Sviluppo di diverse ed interessanti proposte. Ideazione originale e appropriata con metodo e competenza. Autonomia nelle scelte grafiche. Sicuro uso delle tecniche e scelta adeguata degli strumenti.
- 9** Sviluppo di diverse ed interessanti proposte. Ottimo impatto comunicazionale. Originalità del progetto e dell'esecuzione tecnica con ulteriori approfondimenti personali. Sicuro ed autonomo nella scelta e realizzazione grafica. Perfetta conoscenza ed utilizzo degli strumenti.
- 10** Perfetta aderenza al tema con ricco sviluppo di tutti i punti richiesti ed ulteriori approfondimenti personali. Eccellente impatto comunicativo della soluzione scelta. Individuazione sicura ed autonoma dell'idea migliore sviluppandola ampiamente. Notevole capacità di osservazione e critica personale. Utilizzo competente degli strumenti operativi più idonei con eccellenti capacità.