

Discipline grafiche/Laboratorio di Grafica

PROFILO GENERALE E COMPETENZE

Nella società dell'informazione ciò che si produce è sempre più **immateriale** come le idee, le immagini, le esperienze e le relazioni. L'obiettivo del corso è quello di preparare gli studenti per un mondo veloce e in continuo cambiamento dove è determinante capire la retorica che sta dietro a ciò che si vede, leggere e interpretare i segni del presente in un manifesto, in una fotografia, in un abito, in un oggetto, in un film.

Per sviluppare abilità nel campo della progettazione sono necessari tre strumenti: la **competenza** (la conoscenza della storia dei linguaggi estetici, di un metodo che determina i passaggi per la realizzazione di un progetto) la **curiosità** (che si sviluppa migliorando le capacità di osservazione, allenando immaginazione e fantasia, coltivando lo spirito della ricerca e della sperimentazione) e la **libertà** (che si ottiene padroneggiando le tecniche). Solo allora ciò che si chiama '**capacità creativa**', allenata a sostenuta da tutto l'arco disciplinare del liceo, potrà esprimersi in modo personale, e lo studente saprà conoscere e gestire in maniera autonoma i processi progettuali e operativi relativi al **graphic design**, individuando gli aspetti estetici, concettuali, espressivi, commerciali e funzionali che caratterizzano la comunicazione visiva. Se ciò che chiamiamo *graphic design* è oggi formato da tanti mondi diversi tra loro, spesso opposti per approcci e interessi, da sempre la sua caratteristica è quella di sconfinare in altre discipline sebbene possiamo definirne i suoi elementi base: la **Forma**, le **Lettere** e le **Immagini**.

La dimensione culturale del liceo permetterà di sviluppare la sensibilità nei confronti dell'arte, la curiosità rispetto ai mutamenti di gusto, la capacità di avviare ricerche personali e di sviluppare una disponibilità all'autoformazione.

Attraverso tale dimensione di approfondimento lo studente sarà in grado di individuare, analizzare e gestire gli elementi che costituiscono la **produzione grafico-visiva tradizionale, multimediale e audiovisiva** (con particolare attenzione al campo della **ricerca fotografica**, vista la vocazione del territorio) avendo la consapevolezza dei fondamenti socio-culturali e dei linguaggi artistici che interagiscono con il proprio processo creativo.

Lo studente dovrà possedere competenze nell'uso del disegno a mano libera, dei software grafici e multimediali, essere in grado di individuare e usare le interconnessioni tra il linguaggio grafico, il prodotto o ente da pubblicizzare, il testo da strutturare, illustrare e interpretare, e il pubblico destinatario.

Alla fine del percorso lo studente conoscerà le tecniche infografiche, saprà gestire il progetto di un prodotto grafico-visivo cartaceo o web, organizzare ricerche in campo fotografico coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto tra la disciplina e il laboratorio.