

Discipline audiovisive e multimediali

Liceo Artistico indirizzo Audiovisivo e Multimediale

	1° biennio		2° biennio		5° anno
	1^	2^	3^	4^	5^
Discipline audiovisive e multimediali			179	179	179

Premessa generale

Al termine del percorso liceale lo studente dovrà essere in grado di:

- gestire in maniera autonoma i processi operativi inerenti al settore audiovisivo multimediale;
- impiegare in modo appropriato le diverse tecnologie, le strumentazioni fotografiche, video-cinematografiche, riproduzioni e animazioni tridimensionali e multimediali più diffuse;
- applicare i principi e le regole della composizione, le teorie essenziali della percezione visiva e le regole base della sintassi cinematografica;
- individuare e gestire gli elementi che costituiscono l'immagine ripresa, dal vero o virtuale, che interagiscono con il processo creativo;
- gestire l'iter progettuale del proprio operato ampliando la conoscenza degli elementi estetici e grafici ai fini della comunicazione visiva;
- gestire le varie fasi di realizzazioni di un prodotto audio-visivo: pre-produzione intesa come ricerca del soggetto, sceneggiatura, storyboard; produzione, cioè ripresa fotografica, ripresa video-cinematografica, audio-video, animazione 2D e 3D con software dedicati; post-produzione, cioè montaggio del video e del suono ed effetti visivi (VFX);
- essere in grado di sapere utilizzare gli strumenti fondamentali audiovisivi, virtuali, per un utilizzo consapevole del patrimonio multimediale;
- gestire modellazioni e presentazioni virtuali anche in realtà aumentata immersiva;
- gestire l'interazione delle varie fasi per produrre un elaborato e presentare lo stesso con linguaggio adeguato e identificato sui destinatari.

COMPETENZE RIFERITE AL SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO

- **Individuare e gestire gli elementi costitutivi di un elaborato audiovisivo-multimediale, l'immagine, dal vero o virtuale, tradizionale o digitale, bidimensionale e tridimensionale, il suo significato, il suo metodo di realizzazione e lo stile specifico che preveda quell'elaborato.**
- **Analizzare in tutte le sue parti gli elementi di un prodotto audiovisivo (elementi strutturali che lo compongono), sapendo leggere le interazioni tra i vari codici, visivo, sonoro, vocale.**
- **Progettare un prodotto audiovisivo utilizzando tutti gli elementi sintattico grammaticali: soggetto, sceneggiatura, storyboarding (campi, piani cinematografici e loro utilizzo ed interazione, ecc...), sapendo utilizzare una terminologia specifica del linguaggio audiovisivo e delle tecniche di rappresentazione.**
- **Realizzare contenuti reali e/o virtuali con strumenti quali la fotografia, il fotoritocco, la grafica vettoriale e bitmap, video animazioni bidimensionali - tridimensionali e il successivo montaggio.**
- **Presentare i propri lavori scegliendo le tecniche e i modi comunicativi più opportuni per la loro valorizzazione, avendo chiaro il target e il contesto.**

Discipline audiovisive e multimediali. Secondo biennio

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none">- Avviare alla conoscenza del settore audiovisivo, attraverso l'analisi delle esperienze fatte con le varie tecnologie multimediali e virtuali.- Utilizzare la fotocamera e videocamera nelle funzioni di base.- Comprendere le differenze ed i punti in comune tra fotocamera e videocamera come linguaggio tecnico e comunicativo.- Utilizzare software grafici bitmap e tridimensionali.- Elaborare una semplice animazione digitale 2D-3D e un piccolo montaggio video.- Utilizzare materiale illuminotecnico dedicato alla ripresa fotografica e alla ripresa video-cinematografica sia in ambienti reali che in ambienti virtuali.- Inquadrare: taglio fotografico in ambiente anche virtuale.- Utilizzare la fotografia, il video (nei diversi formati SD, HD, 2K, ecc...), il fotoritocco, lo stop-motion, l'animazione vettoriale, bitmap e 3D, i rendering virtuali.- Acquisire un'autonomia tecnica nel realizzare immagini HDR e immagini panoramiche immersive.- Creare scenografie per set video-fotografici pertinenti alla realizzazione finale delle riprese o scatto.- Saper montare immagini e filmati in sincrono con l'audio.- Utilizzare sistemi di realtà virtuale aumentata per illustrare progetti 3d in ambienti personalizzati.- Sviluppare e affinare la capacità critica di saper fondere correttamente immagini fotografiche con	<ul style="list-style-type: none">- Principali elementi che strutturano un prodotto audiovisivo multimediale.- Principi teorici riferiti alla luce e agli effetti prodotti sugli oggetti da riprendere o riprodurre con particolare attenzione.- I diversi generi fotografici e cinematografici.- Tecnica del brainstorming per lo sviluppo progettuale e la programmazione delle fasi lavorative in gruppo.- Procedure relative all'elaborazione di un prodotto audiovisivo. Post-produzione dell'immagine video-fotografica.- Differenze tra le immagini e i video ripresi dal vero e quelle virtuali realizzati in ambienti 3d.- Uso dei mezzi e delle tecniche informatiche, finalizzate all'elaborazione e alla presentazione del progetto.

- elementi 3D virtuali.
 - Saper compiere una ricerca di settore.
 - Saper progettare, impaginare e stampare su supporti cartacei.
-

Discipline audiovisive e multimediali. Quinto anno

Abilità	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire un metodo di lavoro autonomo nell'uso delle tecnologie digitali. - Esprimere soluzioni personali nella creazione di un prodotto audiovisivo/multimediale completo. - Sviluppare capacità di osservazione del linguaggio audiovisivo attraverso la scomposizione nella sintassi della grammatica cinematografica. - Utilizzare tecniche nel montaggio, fotoritocco, creazione di immagini, animazioni 2D e 3D e ambientazioni virtuali. - Sviluppare ricerche dedicate, nel rispetto delle esigenze del mercato contemporaneo, del target e del committente. - Sviluppare un buon <i>public speaking</i> e saper presentare un prodotto finale con le tecnologie a disposizione. - Esporre sia graficamente (manuale, digitale) che verbalmente il proprio elaborato attraverso l'uso di strumenti informatici e/o cartacei, avendo cura dell'aspetto estetico-comunicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi estetici e grafici per la valutazione formale. - Fasi necessarie per realizzare un prodotto audiovisivo. - Sviluppo della fotografia, del cinema e degli ambienti virtuali, come forma di espressione artistica. - Interazione tra tutti i tipi di medium artistici e "contaminazione" fra i vari linguaggi. - Diverse metodologie di presentazione: taccuino, script, storyboard, tavole di presentazione, "book" cartaceo e digitale, video e "slide show". - Il target di riferimento, in funzione del committente per l'esposizione del proprio elaborato.

Indicazioni metodologiche

Il piano di studio della disciplina, finalizzato alle competenze e articolato in conoscenze e abilità, è qui presentato in forma orientativa: sarà compito del docente mettere in atto la progettazione didattica che dovrà essere organizzata nell'ambito della programmazione del consiglio di classe.

Il docente tiene conto, nel progettare il percorso dello studente, dell'apporto di altre discipline per favorire nel discente l'apprendimento interdisciplinare, rilevando come nella multimedialità e nelle forme di rappresentazione grafica confluiscono emblematicamente aspetti e componenti dei diversi campi della tecnologia, in particolare quella cinematografica e virtuale.

Nell'insegnamento-apprendimento dovrà essere privilegiato un approccio metodologico interattivo che evidenzii le connessioni tra i campi fotografici, audiovisivi, multimediali e virtuali e le integrazioni tra le tecniche e i linguaggi espressivi e comunicativi.

Il docente, nell'organizzare il percorso di insegnamento-apprendimento, valorizza le capacità creative dello studente, favorendo l'interpretazione dei contenuti appresi attraverso l'espressione artistica personale, utilizzando tutti gli strumenti che possono contribuire allo sviluppo delle capacità critiche, progettuali ed espressive del discente. Il docente, in base alla propria esperienza e conoscenza della classe, utilizzerà gli strumenti che vanno dalla lezione frontale, alla lezione interattiva alla didattica laboratoriale. In particolare andranno valorizzati i metodi basati su di una didattica capace di coinvolgere e motivare lo studente rendendolo responsabile e autonomo nelle scelte.

Lo studente deve essere messo in grado, tramite il laboratorio dedicato, di realizzare uno showcase del proprio elaborato con lo sviluppo dell'immagine e dell'animazione digitale utilizzando anche sistemi di realtà virtuale immersiva e di realtà aumentata. Nel quinto anno è particolarmente importante che lo studente abbia acquisito competenze di scelta autonoma anche in funzione dell'orientamento post secondario nelle scelte verso l'università e il mondo del lavoro.

È necessario abituare lo studente ad autovalutare le proprie conoscenze, capacità, competenze sia rispetto ai compiti scolastici che verso esperienze effettuate fuori della scuola (stage in aziende, gemellaggi, gite scolastiche, visite all'estero, ecc.).

È opportuno soffermarsi sulle capacità espositive, siano esse grafiche (manuali, digitali) o verbali. A tal fine si dovranno contemplare le diverse metodologie di presentazione: portfolio cartaceo e digitale (PDF), script, storyboard, video e slide show.

Infine lo studente dovrà conoscere i principi essenziali che regolano il sistema della committenza, l'iter esecutivo, le relative figure professionali ed il marketing del prodotto audiovisivo multimediale (quali esponenti di case di produzione, film commission o case di distribuzione).

Nell'ambito del secondo biennio e del quinto anno si ritiene importante per lo sviluppo culturale e professionale far fare allo studente esperienze di stage formativi, in gemellaggio con licei esteri e stage formativi presso aziende del settore.