



COSA OFFRE IL LICEO?

Il Liceo Artistico è finalizzato allo studio teorico e pratico dell'**Arte**, applicata a vari settori specifici d'indirizzo. L'obiettivo è dare espressione concreta alla **creatività** e alla **capacità progettuale** dell'alunno, che deve acquisire i **processi operativi** legati all'indirizzo prescelto. Il percorso si svolge nell'arco di cinque anni. Dopo un biennio comune lo studente dovrà scegliere il proprio indirizzo, al termine del quale sarà in grado di raggiungere competenze specifiche. Il nostro Liceo Artistico, nato dieci anni fa, offre la possibilità di scegliere tra due indirizzi: l'indirizzo Grafico e quello Audiovisivo-Multimediale.



La formazione di base è ampia e spazia tra materie linguistico-letterarie, matematico-scientifiche e storico-filosofiche, con particolare attenzione alla storia dell'arte e al patrimonio artistico, per coglierne appieno la presenza e il valore nella società odierna. Questa **solida preparazione di base** si completa tramite l'acquisizione di tecniche grafiche ed esecutive, nonché pittoriche, plastiche, architettoniche e multimediali.

La formazione e l'apprendimento avvengono anche e soprattutto tramite la pratica di **laboratorio** e le ore di PCTO (**ex alternanza scuola/lavoro**), per favorire un positivo inserimento nella realtà produttiva.

I laboratori di materie artistiche, nei primi due anni, hanno **funzione orientativa** e consistono in esercitazioni svolte all'interno dei laboratori di pittura, scultura e disegno geometrico; quest'ultima disciplina, durante il secondo anno, viene svolta anche nel laboratorio informatico, dove l'alunno impara a progettare mediante l'utilizzo del programma AutoCad e a utilizzare la stampante 3d per vedere realizzato tridimensionalmente quanto disegnato.

Negli ultimi tre anni, le **attività laboratoriali** hanno funzione specializzante ed operativa e consistono nella realizzazione di un **progetto grafico**, dall'ideazione all'esecuzione al computer, tramite l'utilizzo di programmi specifici (pacchetto Adobe). Il **laboratorio grafico o multimediale** è lo spazio che costituisce l'eccellenza del nostro percorso formativo, poiché presuppone una didattica in cui la progettualità è metodo e fine di ogni attività e ogni singolo allievo può esprimersi con modalità creative proprie, in un gruppo in cui insegnanti ed allievi sono egualmente partecipi nella ricerca e nella produzione

Nel primo biennio sono previste 34 ore settimanali, che aumentano negli anni successivi a seconda della classe (35 in terza e in quarta, 36 in quinta).



COSA SI PUÒ FARE DOPO IL DIPLOMA?

- **Proseguimento degli studi**

• **Settore Grafico**

- Accademia di Belle Arti
- Istituto Superiore per le Industrie Artistiche
- Tutte le facoltà universitarie, con lauree di primo e secondo livello
- Scuole universitarie private: IED (Istituto Europeo del Design), RUFA (Rome University of Fine Arts), NABA (Nuova Accademia di Belle Arti di Milano)

• **Settore Audiovisivo**

- Scuola Nazionale del Cinema – CSC (sede centrale: Roma)
- Scuola di Cinema e Televisione di Milano
- Accademia di Belle Arti
- Istituto Superiore per le industrie Artistiche (ISIA)
- Corso biennale di Perfezionamento in Cinema d'Animazione (presso la scuola del Libro di Urbino)
- DAMS (Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo)
- Tutte le facoltà universitarie, con lauree di primo e secondo livello
- Scuole universitarie private: IED (Istituto Europeo del Design), RUFA (Rome University of Fine Arts), NABA (Nuova Accademia di Belle Arti di Milano).

- **Prospettive occupazionali:**

• **Settore Grafico**

- Progettista di interni
- Decoratore
- Grafico
- Web designer
- Fotografo

• **Settore Audiovisivo**

- Progettista multimediale in studi di comunicazione visiva pubblicitaria, per la produzione di spot, videoclip, video aziendali, presentazioni istituzionali e documentari;
- Professionista free-lance come filmmaker o come animatore e illustratore multimediale per l'editoria digitale;
- Tecnico della ripresa, del montaggio e del video compositing per tv, web, cinema;
- Artista multimediale per videoinstallazioni teatrali, museali e per altri spettacoli di vario tipo (moda, fiere, ecc...)



INDIRIZZI DEL LICEO ARTISTICO COLASANTO

INDIRIZZO DI GRAFICA

L'indirizzo si caratterizza per la presenza del laboratorio di disegno grafico (utilizzato durante le ore di discipline grafiche) e del laboratorio multimediale (durante le ore di laboratorio grafico), nel quale lo studente acquisisce la padronanza delle metodologie proprie della grafica e dei programmi di impaginazione, di grafica vettoriale e di fotoritocco (*InDesign, Illustrator e Photoshop*). Accanto a questi laboratori, l'alunno utilizza anche la sala di posa, imparando ad usare le apparecchiature fotografiche professionali di cui l'Istituto dispone, per fotografie di *still life* e di moda, utili per la realizzazione di locandine, cataloghi e pagine pubblicitarie.

Progettare scritte, loghi, *cover*, sviluppando con professionalità le proprie idee, la propria cultura, e le proprie capacità, è il sogno di molti ragazzi. L'indirizzo è perno di ricerche sociali, storiche, psicologiche, artistiche e lavorative. L'ausilio degli strumenti informatici, sia nell'ambito progettuale che in quello della ricerca, è strutturale e rappresenta il banco di prova degli studi compiuti. Computer, macchine fotografiche, stampanti, diventano, insieme ai libri, gli inseparabili compagni di viaggio dello studente.

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO GRAFICO					
MATERIA	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
AREA COMUNE					
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
INGLESE	3	3	3	3	3
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2	2	2	
RELIGIONE CATTOLICA	1	1	1	1	1
SCIENZE MOTORIE	2	2	2	2	2
AREA DI INDIRIZZO					
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
LABORATORIO DI GRAFICA COMPUT.			6	6	8
DISCIPLINE GRAFICHE			6	6	6
TOTALE ORE SETTIMANALI	34	34	35	35	35



INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE

Questo indirizzo di studi è caratterizzato dalle discipline e dai laboratori audiovisivi e multimediali, che hanno lo scopo di far acquisire agli studenti la padronanza dei linguaggi e delle tecniche della comunicazione visiva, audiovisiva e multimediale.

L'indirizzo Audiovisivo e multimediale si presenta come un corso versatile, perché basato su diverse modalità di narrazione visiva, attraverso le tecniche e i linguaggi espressivi del Cinema, della Fotografia, dell'Animazione e dell'illustrazione multimediale.

Questo permette agli studenti di sperimentare in campo artistico tutti i nuovi e stimolanti strumenti multimediali impiegati sia nel mondo cinematografico-televisivo, sia in quello dell'editoria digitale, sia nella video arte e nelle installazioni interattive.

Il nostro istituto, grazie all'acquisto di software specifici (After Effects e Premiere) e di un proiettore particolare, offre all'alunno la possibilità di avvicinarsi al Video-mapping, una tecnica che permette di dipingere con la luce superfici ed oggetti più o meno complessi e di formarsi non solo come montatore video, ma anche come professionista di questa nuova tecnica.

La scelta di improntare il corso all'uso delle nuove tecnologie è dovuta alle richieste, espresse dal mondo del lavoro, di conoscenze sempre più specifiche. In un mondo in cui l'immagine gioca un ruolo fondamentale nel dettare ritmi di vita e modi comportamentali, la televisione, il cinema e il digitale rappresentano gli strumenti primari per il raggiungimento di prestigiosi traguardi professionali.

LICEO ARTISTICO INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE					
MATERIA	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
AREA COMUNE					
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
INGLESE	3	3	3	3	3
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2	2	2	
RELIGIONE CATTOLICA	1	1	1	1	1
SCIENZE MOTORIE	2	2	2	2	2
AREA DI INDIRIZZO					
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
LABOR. AUDIOVISIVO E MULTIMEDIA			6	6	8
DISCIPL. AUDIOVISIVE E MULTIMEDIA			6	6	6
TOTALE ORE SETTIMANALI	34	34	35	35	35