

Introduzione

I contenuti di questo libro sono stati organizzati pensando al percorso didattico che gli studenti della sezione di grafica del Liceo Artistico affrontano durante il triennio che li accompagna verso la maturità.

“Educare alla grafica” è l’obiettivo fondamentale delle due materie d’indirizzo, Discipline Grafiche e Laboratorio, che concorrono a formare gli studenti facendogli scoprire e conoscere gli aspetti che si celano dietro la comunicazione visiva e trasmettendo una metodologia creativa volta a renderli progettisti consapevoli. Esistono molti argomenti interessanti che permettono agli amanti della grafica di addentrarsi nelle mille sfaccettature di questo settore: i font, il packaging, la brand identity, il Web ecc., ma a livello scolastico è importante costruire, nel corso del triennio, un percorso di conoscenze, capacità e competenze che sviluppi uno sguardo critico sul mondo visivo.

Per questo, argomento dopo argomento, le tematiche si sviluppano con l’obiettivo di “leggere” al meglio i messaggi pubblicitari intorno a noi, entrando “dietro le quinte” della comunicazione visiva per poi imparare a “fare grafica” in prima persona con metodo e creatività.

“Fare grafica” potrebbe sembrare un lavoro semplice: nei discorsi comuni spesso è diffuso il pensiero che basti conoscere come usare i software grafici per creare un marchio o un volantino in modo professionale, ma nella realtà non è un lavoro così riduttivo.

Il grafico infatti non è solo un bravo “esperto” del computer ma è soprattutto un ottimo “esperto” del linguaggio visivo, una persona curiosa con una cultura visiva in costante aggiornamento.

Ogni progetto di grafica attraverso i font, le immagini, le forme e i colori vuole trasmettere un messaggio che ci “parla” al di là delle parole: il progettista cerca di stabilire un rapporto con l’osservatore dall’inizio del suo lavoro creativo, dando pian piano forma e struttura alle sue idee.

Il percorso didattico di questo manuale è diviso in due parti: nella prima sono presentati gli elementi fondamentali del vedere, del comunicare, del progettare, dell’impaginare e del presentare, in modo da acquisire le giuste conoscenze e competenze per creare dei progetti visivi in grado di co-

municare “graficamente”; nella seconda parte invece vengono mostrati degli esempi dei percorsi didattici proposti nelle due materie d’indirizzo che, dai primi semplici esercizi grafici, arrivano, passo dopo passo, ai progetti articolati e coordinati che portano lo studente a gestire in autonomia le richieste della seconda prova dell’Esame di Stato.

Nel triennio gli studenti affrontano un vero cammino di crescita che li porta a sviluppare un metodo e uno stile grafico personale mettendo in gioco le proprie capacità e la propria creatività con la consapevolezza che è possibile realizzare dei progetti grafici per creare un mondo visivo/comunicativo volto all’eleganza e alla bellezza grafica. Un percorso scolastico che li forma “graficamente” all’affascinante mondo della comunicazione visiva.

I contenuti online concorrono a completare e arricchire il libro per dar modo al lettore di vedere meglio i progetti presentati assaporandone i dettagli e gli specifici passaggi creativi. Perché dietro un buon prodotto grafico c’è sempre un’idea che diventa efficace grazie a un corretto sviluppo progettuale.