



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero  
dell'Università  
e della Ricerca



Italiadomani  
PIANO NAZIONALE  
DI RIPRESA E RESILIENZA



ACCADÉMIA D  
BELLE ARTI  
Lecce

# ORIENTARTI

Anno Scolastico 2023/2024

Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza  
M4C1 - Investimento 1,6 Orientamento attivo nella transizione Scuola - Università  
*Orientamento 2026*

# Corsi di orientamento attivo nella transizione Scuola - Università

L'Accademia di Belle Arti di Lecce ha aderito al progetto del Ministero dell'Università e della Ricerca 'Orientamento 2026-Orientamento attivo nella transizione scuola università' e si prepara, per il secondo anno, ad attivare numerosi corsi di orientamento per le studentesse e gli studenti degli ultimi tre anni degli istituti superiori.

## La normativa

Decreto ministeriale n. 934 del 3 agosto 2022

Decreto direttoriale n. 1452 del 22 settembre 2022

## Obiettivi

**Conoscere** il contesto della formazione superiore e del suo valore in una società della conoscenza, informarsi sulle diverse proposte formative quali opportunità per la crescita personale e la realizzazione di società sostenibili e inclusive.

**Fare esperienza** di didattica disciplinare attiva, partecipativa e laboratoriale, orientata dalla metodologia di apprendimento del metodo scientifico.

**Autovalutare, verificare e consolidare** le proprie conoscenze per ridurre il divario tra quelle possedute e quelle richieste per il percorso di studio di interesse.

**Consolidare** competenze riflessive e trasversali per la costruzione del progetto di sviluppo formativo e professionale.

**Conoscere** i settori del lavoro, gli sbocchi occupazionali possibili nonché i lavori futuri sostenibili e inclusivi e il collegamento fra questi e le conoscenze e competenze acquisite.

# Indice corsi

## Dipartimento di Arti Visive - Discipline trasversali

### Anatomia artistica

Il burattino, alter ego: Storie da costruire

1

### Scuola di Decorazione

Autoproduzione della carta

Illusionismo materico

Laboratorio di Mosaico

2

3

4

### Scuola di Scultura

Scultura e Design

5

### Scuola di Pittura

Aspetti tecnici e concettuali delle trasparenze nella pittura

Restauro dei dipinti su tela

Gesti, spostamenti e deviazioni nella Performance Art

6

7

8

### Scuola di Grafica

Grafica d'Arte

Editoria d'Arte

Paper lithography

Arte del Fumetto

9

10

11

12

### Scuola di Scenografia

Come un'idea prende forma

Tecnologia e Materiali applicati alla Scenografia

13

14

### Scuola di Progettazione Artistica per l'Impresa

Progettare con il CAD

Progettazione in 3D

Fashion Design

Scrittura creativa

Marketing applicativo

15

16

17

18

19

### Scuola di Cinema Fotografia Audiovisivo

Sound Design

Audiovisivo e trasmedialità

Il "design" del manifesto pubblicitario - la pubblicità disegnata

20

21

22

Dipartimento di  
Arti Visive - Discipline trasversali

# Il burattino, alter ego: storie da costruire

Prof.ssa **Luciana Vita**  
Docente di **Anatomia artistica**

Lo studio dell'essere umano, è presente in modo esplicito o implicito in tutti gli ambiti disciplinari; è impossibile prescindere da colui che ha condizionato nel bene e nel male l'intero pianeta, ecco perché nell'Anatomia Artistica gli aspetti da considerare sono sempre di grande attualità, fascino, mai ovvi, scontati.

La proposta operativa coniuga analisi formale, recupero dei materiali, capacità logico- narrativa, applicazione del prodotto per possibili rappresentazioni.

Il binomio "creatività – territorio": fare proposte sostenibili, educarsi a guardare il vissuto con spirito nuovo, fare della creatività un punto di forza per parlare dell' "uomo", (usando la tecnica del riciclo), mettendo le sue esigenze, le sue necessità in primo piano.

L'obiettivo è quello di attivare gli stimoli giusti per riuscire a far emergere una potenziale azione creativa e psicologica; si vuole dare agli alunni la possibilità di capire e interagire con alcuni ambiti del lavoro artistico, spesso utilizzato nelle scuole. L'esperienza sarà utile per consentire loro di mettere insieme pensiero-narrativo e azione creativa del personaggio. Unire la storia e il personaggio.



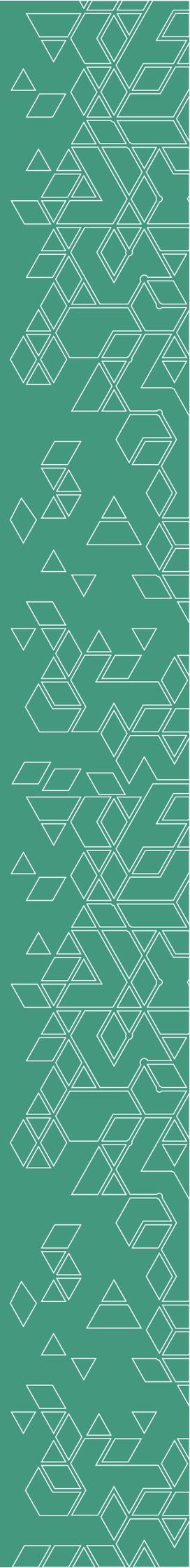
Scuola di  
Decorazione

# Autoproduzione della carta

Prof.ssa **Lucia Ghionna**  
Docente di **Decorazione**

La fabbricazione della carta è una tecnica che ci permette di capire al meglio le caratteristiche di questo importantissimo materiale, utilizzato da tutti e di cui molti non conoscono l'antico processo di produzione manuale; produrre dei fogli da pezzi e ritagli di riciclo o direttamente dalla polpa di pura cellulosa può risultare un'esperienza illuminante e creativa.

La pittura e la scultura si possono coniugare con l'utilizzo della carta fatta a mano come mezzo di espressione artistica. Questo laboratorio mira ad arricchire le conoscenze tecniche degli alunni delle scuole secondarie superiori unitamente a quelle artistiche e/o creative.



# Illusionismo materico

Prof. **Marco Calogiuri**  
Docente di **Plastica ornamentale**

L'obiettivo primario del corso che si andrà a sviluppare è quello di far conoscere alcuni aspetti della decorazione e della plastica ornamentale legati al lavoro artigianale, attività molto sviluppate sul territorio, che possono avere degli sviluppi concreti anche in altri ambiti ma soprattutto possono essere sviluppati in maniera innovativa.

Il corso si prefigge di sviluppare l'applicazione di varie tecniche decorative sia su superfici piane che su elaborati tridimensionali e supporti di diversa natura, valorizzando materiali poveri con applicazioni di patine a freddo ideali per policromare sculture, pannelli e oggetti decorativi. Si vuole, altresì, mettere in evidenza lo stretto rapporto di queste tecniche con alcuni ambiti lavorativi come il design d'interni.



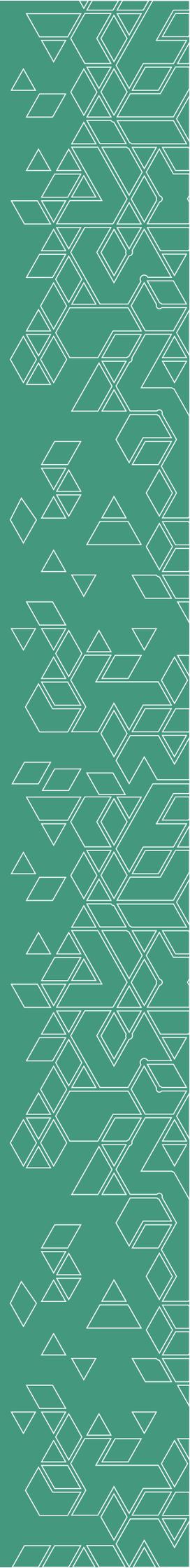
Scuola di  
Decorazione

# Laboratorio di Mosaico

Prof.ssa **Donatella Nicolardi**  
Docente di **Tecniche del Mosaico**

I moduli musivi hanno origini antichissime, usati per realizzare decorazioni pavimentali con elementi decorativi che si ripetono in maniera modulare. Le simmetrie che ne derivano creano equilibrio grazie al costante ripetersi delle stesse caratteristiche.

Le figure geometriche si intrecciano, uniscono e si incastrano, per poi separarsi e formare nuove immagini per tornare di nuovo insieme in un dinamismo continuo sempre armonico. Ci spingeremo oltre, utilizzando le ceramiche in modo non convenzionale e scopriremo quali sono le loro potenzialità. Sarà costante lo scambio tra gli studenti/esse, loro stessi saranno parte di un'opera musiva, che però, al posto delle tessere li vede protagonisti, ognuno dovrà osservare il lavoro dell'altro per trovare in esso un linguaggio che permetta ai vari moduli di comunicare.



Scuola di  
Scultura

# Scultura e Design

Prof. **Antonio Miglietta**  
Docente di **Scultura**

Il laboratorio da realizzare presso la scuola di Scultura si propone come momento conoscitivo di tutto quello che si nasconde sotto il termine generico di scultura; che non si riferisce unicamente al modellato tradizionale ma anche e soprattutto alla ricerca di nuovi linguaggi che spaziano verso il design.

L'esperienza laboratoriale attiva a scopo esemplificativo è mirata ad informare sull'acquisizione dei linguaggi espressivi delle tecniche e delle metodologie più avanzate nel campo della ricerca scultorea. Mira a far conoscere i possibili sbocchi lavorativi e professionali dal divenire Artisti operanti presso gallerie d'arte; alla docenza nelle scuole superiori o presso l'Accademia o ancor di più alla cooperazione progettuale presso aziende impegnate nell'edilizia e nel design.



Scuola di  
Pittura

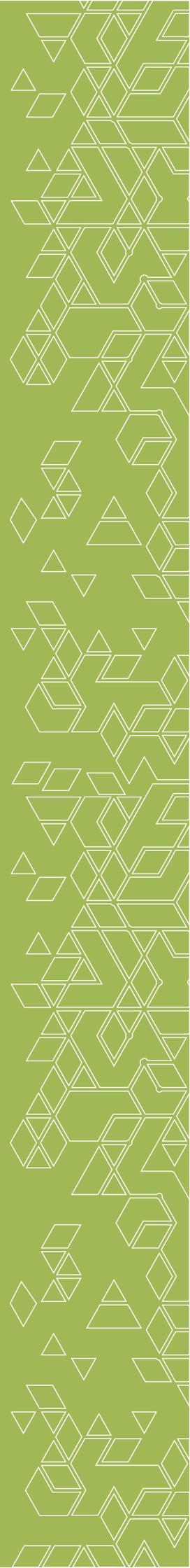
# Aspetti tecnici e concettuali delle trasparenze nella pittura

Prof.ssa **Carla Sello**  
Docente di **Pittura**

Nell'Arte della pittura, di ogni tempo, gli elementi della composizione, come soggetti che scaturiscono dalla fantasia e dalla letteratura dell'arte, secondo concetti di decontestualizzazione e ricontestualizzazione attraverso visioni personali, coesistono e talvolta si sovrappongono, dando vita a visioni pittoriche non sempre di facile lettura. Si pensa quindi di entrare nel fascinioso e fine mondo delle trasparenze, utile agli allievi dei Licei ad affinare alcune competenze tecniche.

I ragazzi, che spesso intravedono sul web immagini che si sovrappongono ottenute con programmi grafici elettronici, nell'apprendimento della pittura, nelle forme tradizionali, hanno bisogno di comprendere bene quei passaggi tecnici assolutamente necessari e per niente scontati.

Analisi del processo creativo e produttivo: dal metodo scientifico alla valutazione critica dei risultati.



# Restauro di dipinti su tela

Prof.ssa **Francesca Romana Melodia**  
Esperto esterno

Far conoscere le più elementari problematiche relative al restauro dei beni culturali e le implicazioni tecnico-operative che ne derivano. Si intende evidenziare il ragionamento sotteso ad ogni intervento e soprattutto ad ogni fase del restauro partendo da quello puramente conservativo;

Fase operativa:

- Osservazione analitica dell'opera oggetto dell'intervento ;
- Inquadramento storico ;
- Seguiranno delle operazioni mirate al minimo intervento, tra queste: aspirazione di particolato incoerente, asportazione chiodi arrugginiti, protezione della pellicola pittorica.

Il corso, sia pure di breve durata, mira a orientare gli studenti nelle scelte future con la consapevolezza delle difficoltà che si possono incontrare e anche della direzione più idonea da prendere in base alle proprie inclinazioni.



Scuola di  
Pittura

# Gesti, spostamenti e deviazioni nella Performance Art

Prof. **Salvatore Manzi**

Docente di **Tecniche performative per le Arti  
Visive**

La performance art nasce come forma d'arte transitoria, in cui l'opera cessa di essere tale nell'attimo stesso in cui si realizza. Tra gli anni Sessanta e Settanta ha avuto il suo momento di massimo sviluppo affermandosi come occasione per testare i limiti del proprio corpo e allo stesso tempo per riflettere sulla partecipazione attiva del fruitore (pubblico). Questa prassi anti-intellettuale si sviluppa intorno ad un concetto cardine: "il corpo non mente" ed è tra le discipline (anti-disciplina) più significative in ambito contemporaneo.

Il corso si sviluppa in tre fasi:

Breve storia della Performance Art

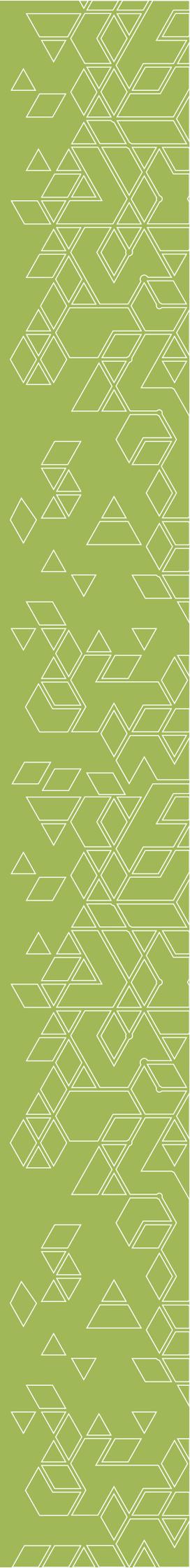
La lezione si completa nella proiezione di materiali fotografici e video di alcune fondamentali esperienze performative di artisti contemporanei. Segno, simbolo e rito nella pratica performativa.

Marginalità e centralità del corpo dell'artista

La lezione si completa nella proiezione di materiali fotografici e video di alcune fondamentali esperienze performative di artisti contemporanei. Immaterialità, documentazione (film, foto, video) e assenza di spettatori nella performance. Registrazione video come limitazione politica dell'individuo e prassi di liberazione poetica. Materiali, oggetti, architetture, elementi fisici e spettatori nell'happening.

Arte del corpo e corpo dell'arte

Brainstorming, ideazione, progettazione e realizzazione con i partecipanti al corso di una o più esperienze performative alla luce della sollecitazione ricevute.



Scuola di  
Grafica

# Grafica d'Arte

Prof.ssa **Donatella Stamer**  
Docente di **Editoria d'Arte**

Propone un percorso Editoriale- Artistico, con giornate di laboratorio dove gli studenti partecipanti si potranno cimentare con le tecniche della grafica d'arte. L'obiettivo è quello di creare un coinvolgimento utile alla comprensione e valutazione delle possibilità offerte dalla conoscenza di queste tecniche.

Si andranno ad utilizzare dei materiali alternativi, come le matrici di plexiglass, per sperimentare tecniche storiche. Gli alunni avranno la possibilità di utilizzare attrezzature specifiche ed estremamente differenti da quelle conosciute, avranno la possibilità di partecipare attivamente alla creazione di un prodotto tipografico personalizzato.



Scuola di  
Grafica

# Editoria d'Arte

Prof.ssa **Miriana Pino**  
Docente di **Editoria d'Arte**

Dopo un'introduzione sulle principali regole dell'editoria tradizionale e un approfondimento per gestire le griglie in maniera sperimentale, si elaborerà il magico mondo delle linee per condurre gli studenti nella composizione del testo e del visual, vari livelli di composizione, riempiendo non solo virtualmente la pagina "vuota" ma incontrando stili di tipografia contemporanea e antica. Lo spazio e le gabbie saranno fondamentali come elemento dinamico del layout tipografico, utilizzando vari caratteri si riprodurrà una copertina di un libro dalle misure già impostate.

Gli studenti dovranno essere a conoscenza della grammatica base dell'editoria, per combinare approcci sistematici e forme astratte, per realizzare progetti di grafica d'arte e digitale, puramente d'espressione personale, avvalendosi della prassi laboratoriale. La pubblicazione finale al termine del corso sarà una copertina che testimonierà la purezza, la razionalità, e la regolarità propria della tipografia e della matematica, contrapposta poi all'entusiastica irrazionalità, la disordinata impulsività caratteristica dell'atto creativo.



# Paper lithography

Prof.ssa **Nicoletta Scilimati**

Docente di **Tecniche dell'Incisione/Grafica d'Arte**

Dal progetto digitale alla stampa manuale  
paper lithography e monotypo.

Il progetto prevede la realizzazione di un workshop teorico-pratico articolato in n.15 ore suddivise in tre lezioni da cinque ore, per un massimo di n.15 partecipanti. Il corso avrà l'obiettivo di accompagnare gli iscritti dalla fase dell'ideazione a quella della stampa d'Arte per mezzo della paper lithography e del monotypo. Saranno curati particolarmente gli aspetti progettuali partendo dall'osservazione di "macchie" che potranno suggerire esiti illustrativi o astratti.

## Obiettivi

- Fornire una metodologia progettuale a partire da un tema specifico.
- Rielaborare i significati appresi personalizzando i linguaggi espressivi.
- Incoraggiare le scelte autonome stimolando il pensiero divergente conseguentemente alla interiorizzazione di competenze acquisite.
- Avvicinare consapevolmente gli studenti alla stampa d'arte comprendendone le opportunità tecniche e gli sbocchi occupazionali.
- Cogliere le potenzialità offerte dalla multidisciplinarietà e dall'approccio trasversale.



Scuola di  
Grafica

# Arte del Fumetto

Prof. **Enrico Gabriele Rollo**  
Docente di **Arte del Fumetto**

Il breve laboratorio che si andrà ad erogare agli alunni dei licei mira a far conoscere una serie di tecniche inerenti l'illustrazione e il fumetto. Negli ultimi decenni questa tecnica è ritornata in auge con una veste e dei contenuti differenti rispetto al passato. Il fumetto e l'illustrazione vengono utilizzati per trasferire conoscenze e porre l'attenzione sui più scabrosi temi dell'attualità.

L'Obiettivo è quello di rendere consapevoli, i fruitori, di tutte le interazioni che questo "lavoro" ha con lo studio sia letterario sia filosofico e non da ultimo della storia.



Scuola di  
Scenografia

# Come un'idea prende forma

Prof.ssa **Dora De Siati**  
Docente di **Scenografia**

L'utilizzo dei nuovi potenziali della realtà virtuale in simbiosi agli ingombri scenografici bidimensionali come le quinte armate e tridimensionali come i praticabili a servizio della drammaturgia.

Si prenderà a soggetto l'incontro di un giovane poeta Jean Cocteau, il coreografo Diaghilev e il talento di Pablo Picasso e lo si trasformerà in una proiezione scenografica tridimensionale attraversandola in modo da poterne fruire da un altro punto di vista.

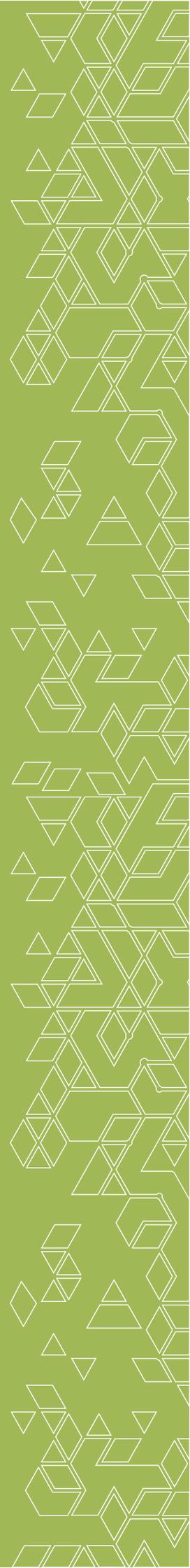


Scuola di  
Scenografia

# Tecnologia e Materiali applicati alla Scenografia

Prof. **Maurizio Crocco Egineta**  
Docente di **Scenotecnica**

Il corso si pone l'obiettivo di offrire allo studente una panoramica sulle caratteristiche tecnologiche di alcuni materiali adoperati per gli allestimenti degli spettacoli teatrali, un approfondimento, nei limiti temporali previsti, su di una specifica tecnica che prevede l'utilizzo di un materiale di ultima generazione e precisamente il lattice di gomma prevulcanizzato (Latex). Materiale ad alta prestazione che meglio di altri si adatta alle più svariate esigenze tecnico-artistiche.



Scuola di  
Progettazione Artistica per l'Impresa

# Progettare con il CAD

Prof.ssa **Stefania Galante**  
Docente di **Design**

Le tecnologie informatiche hanno introdotto in generale un diverso modo di pensare, comunicare ed agire. In molti settori lavorativi creativi hanno assunto un peso sempre maggiore, semplificando procedure e favorendo la riduzione dei costi di operatività e determinando l'incremento della produttività.

Nell'ambito della progettazione, nello specifico, l'uso dei software CAD (Computer Aided Design), consente di correggere e aggiornare più rapidamente i disegni, velocizzare, le azioni di disegno ripetitive, estrarre informazioni sia grafiche sia alfanumeriche dai disegni; e, soprattutto passare direttamente (con le macchine a controllo numerico CAM ed il Rapid Prototyping) alla realizzazione fisica del modello.



Scuola di  
Progettazione Artistica per l'Impresa

# Progettazione in 3D

Prof.ssa **Andrea Strano**  
Docente di **Tecniche di Modellazione Digitale**

Il corso, vuole accompagnare gli studenti alla conoscenza delle possibilità lavorative per mezzo delle Tecniche di modellazione digitale 3D, finalizzati alla realizzazione di modelli virtuali di Progettazione Architettonica e Design, in ambito Cinematografico, video ludico e dell'intrattenimento, impiegabili in tutti i campi di applicazione richiesti dal mercato del lavoro.

Il percorso verterà alla presentazione di software di modellazione 3D con approccio ludico pratico alle tecniche di modellazione basilari (CAD, modellazione poligonale, NURBS, Sculpting, ecc.) per comprendere i fondamenti della gestione professionale degli strumenti 3D utilizzati dall'industria della Computer Graphic.

Scuola di  
Progettazione Artistica per l'Impresa

# Fashion Design

Prof.ssa **Maria Nocerino**  
Docente di **Fashion Design**

Il corso si propone di introdurre e approfondire quell'insieme di conoscenze del settore moda attraverso lo studio dello stesso e lo studio delle metodologie di analisi in grado di supportare i processi creativi che permettono di sviluppare il progetto di un abito dal quale potrebbe scaturire una intera collezione.

Durante lo svolgimento, si approfondirà, l'insieme delle metodologie necessarie per lo sviluppo tecnico-grafico dei progetti. Attraverso un percorso di ricerca basato sull'analisi di documenti iconografici, l'allievo dovrà essere in grado di progettare un abito femminile avendo presente quelli che sono i vincoli connessi alla realizzazione pratica di un abito. Si darà particolare enfasi al disegno e la progettazione del figurino.



Scuola di  
Progettazione Artistica per l'Impresa

# Scrittura creativa

Prof. Tiziano Margiotta  
Docente di **Comunicazione multimediale**

Il corso "Comunicazione Multimediale e intelligenza artificiale - Percorsi di studio e sbocchi occupazionali" ha come obiettivo principale quello di favorire lo sviluppo di un patrimonio di conoscenze trasversali (soft skills) e specifiche, necessarie a promuovere percorsi di self orienteering. In particolare il corso propone di sviluppare:

conoscenze tecniche e conoscenza del contesto della formazione superiore e le relative proposte formative  
conoscenze circa le prospettive e gli sbocchi occupazionali sostenibili e inclusivi in relazione alla specifica offerta formativa nel contesto della formazione superiore;  
competenze specifiche in ordine ad autovalutazione e pensiero riflessivo, apprendimento del metodo scientifico;

Sviluppo del corso

Teoria della comunicazione multimediale: tecniche e metodologie della comunicazione, tra media tradizionali, new media e Intelligenza artificiale.

Imparare a comunicare e a comunicarsi: laboratorio di progettazione di un artefatto multimediale, in una prospettiva di avvicinamento al mercato del lavoro;

Analisi del processo creativo e produttivo: dal metodo scientifico alla valutazione critica dei risultati.

Scuola di  
Progettazione Artistica per l'Impresa

# Marketing applicato

Prof.ssa **Giulia Netti**

Docente di **Fondamenti di marketing culturale**

Obiettivo del progetto: fornire conoscenze di base del marketing tradizionale e culturale attuando un approccio teorico- pratico che vedrà gli studenti coinvolti attivamente in attività di ricerca e discussioni in aula.

Le conoscenze di base che verranno analizzate sono così delineate:

- Accenni al marketing strategico e al marketing operativo;
- Il ruolo della mission e della vision;
- Il mercato: logiche e strategie;
- Analisi degli stakeholder;
- Analisi dei competitor.

Tali conoscenze di base verranno esplicate attraverso un elaborato di gruppo e/o individuale successivo alle attività di ricerca predisposte durante le ore di lezione.



Scuola di  
Cinema Fotografia Audiovisivo

# Sound Design

Prof. **Maurizio Chiantone**  
Docente di **Sound Design**

“I sistemi integrati rappresentano l’evoluzione naturale del progresso tecnologico verso il futuro mercato del lavoro che sarà in larga parte fondato sul mondo digitale”.

Da questo assunto, si deduce l’attuale dimensione di sviluppo tecnologico e la sua costante spinta verso la realizzazione di sistemi “complessi” che diventano sempre più campi di ricerca e di sperimentazione per l’artista professionista. Il suono in questo processo epico di interconnessione umana è elemento essenziale, pervasivo e spesso distintivo di tutti i processi di comunicazione.

Nel percorso laboratoriale saranno affrontate le metodologie di apprendimento delle diverse strategie d’indagine del suono insieme all’analisi ambientale: dal paesaggio sonoro alla sound composition, dall’analisi compositiva, legata all’aspetto installativo, all’acoustic design;



# Audiovisivo e trasmedialità

Prof. **Maurizio Chiantone**  
Docente di **Sound Design**

Un laboratorio è lo spazio della conoscenza, le esperienze e le attese presenze delle allieve e degli allievi, trovano uno sbocco, un'opportunità di riconnettere i pezzi isolati di un puzzle di informazioni eterogenee con l'obiettivo di ricollocarle nella giusta posizione.

L'insieme delle attività teoriche e pratiche sull'interconnessione del suono e del visivo, nel processo di apprendimento, mira all'assimilazione ed elaborazione di queste competenze. L'obiettivo è porre le fondamenta, avviare la preparazione tecnica e pratica per una competenza futura nel settore audiovisivo: ideare progetti in ambito interattivo, creare eventi indirizzati ad installazioni dalla valenza estetica, funzionale e cognitiva (Interactive Design).

La conoscenza dello spazio confinato, analogico/digitale, consentirà una migliore comprensione delle necessità e delle azioni da attuare nel processo creativo.



Scuola di  
Cinema Fotografia Audiovisivo

# Il "design" del manifesto pubblicitario - la pubblicità disegnata

Prof. **Aguinaldo Perrone**  
Docente di **Storia del Cinema e del Video**

Il corso avrà come tema principale l'oggetto "manifesto" come media/supporto della propaganda commerciale. Lavorando con materiale grafico di repertorio esistente nella biblioteca dell'Accademia di Belle Arti di Lecce (tra cui l'importante patrimonio tipografico posseduto) si intende spiegare la logica compositiva che è alla base di un manifesto.

Saranno quindi "smontati" alcuni manifesti per consentire la comprensione, nel dettaglio, dell'importanza strategica del lettering, della composizione di un testo e dell'illustrazione, della tipografia. Ciascun elemento esaminato avrà precisi riferimenti storici attraverso la studio/esame delle opere realizzati dai più famosi artisti della pubblicità del '900. Partendo da queste conoscenze ciascuno studente avrà quindi la possibilità di cimentarsi con la creazione di un suo manifesto.





## **Referenti Orientamento 2026**

### **Referente programma di orientamento**

prof.ssa Rosanna Lerede  
lerede.r@accademialecce.edu.it

### **Referente amministrativo**

Dott. Pietrangelo Pezzuto  
pezzuto.p@accademialecce.edu.it

Via Giuseppe Libertini, 3 - 73100 Lecce  
[www.accademialecce.edu.it](http://www.accademialecce.edu.it)