



*Ministero dell'istruzione e del merito*

**A021 - ESAME DI STATO CONCLUSIVO DEL SECONDO CICLO DI ISTRUZIONE**

**Indirizzo:** IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE  
(Testo valevole anche per l'indirizzo quadriennale IT29)

**Disciplina:** PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

***Il candidato svolga la prima parte della prova e risponda a due tra i quesiti proposti nella seconda parte.***

**PRIMA PARTE**

**CREAZIONE DELLA GRAFICA PER PRODOTTI GRAFICI E WEB PER LA MOSTRA DEDICATA ALL'ICONICO PINOCCHIO**

Si chiede al candidato di studiare, progettare e realizzare la grafica per alcuni prodotti in vendita presso il *bookshop* della mostra dedicata all'iconico burattino di legno, famoso in tutto il mondo. Il candidato dovrà sviluppare il progetto scegliendo una delle seguenti opzioni, seguendo le caratteristiche tecniche riportate:

- A. stampa: progettare la grafica della I / IV di copertina e del dorso del catalogo (formato a scelta), e la grafica per una *shopper bag* che lo contenga o possa essere altrimenti usata (grafica coerente con il catalogo).
- B. stampa: progettare la grafica per il retro delle carte del gioco *Memory*, dedicato alle avventure di Pinocchio (formato a scelta), e della scatola che le contiene.
- C. multimedia: *show-reef* di presentazione del burattino Pinocchio (formato 1920 x 1080 pixel orientativamente, durata 30/45 secondi).

**CONSEGNA**

In funzione della scelta, il candidato dovrà:

- 1. fornire tutto il materiale prodotto nella fase progettuale (mappa concettuale, *moodboard* se opportuno e *bozze/rough*) che mostri il processo creativo;
- 2. redigere una breve relazione scritta che spieghi il concept del progetto e le scelte relative al font utilizzato (fornire il nome del font) e ai colori (fornire i codici dei colori) (minimo 10 righe massimo 25, in corpo 11). A scelta la relazione può essere realizzata sotto forma di presentazione che integra tutto il materiale richiesto al precedente punto 1;
- 3. realizzare il layout finale.

*Ministero dell'istruzione e del merito***A021 - ESAME DI STATO CONCLUSIVO DEL SECONDO CICLO DI ISTRUZIONE**

**Indirizzo:** IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE  
(Testo valevole anche per l'indirizzo quadriennale IT29)

**Disciplina:** PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

**BRIEF DEL PROGETTO****Premesse**

*Le avventure di Pinocchio*, un romanzo per ragazzi scritto nel 1883 da Carlo Collodi, racconta le esperienze tragicomiche di una marionetta animata di nome Pinocchio, costruita e amata come un figlio dal falegname Geppetto.

Il libro, oltre ad essere un *long seller* e un libro di formazione, è un capolavoro della narrativa che si presta a molteplici interpretazioni metaforiche, ad esempio in relazione alla trasformazione da burattino a bambino, o al naso che cresce in parallelo alle bugie raccontate.

L'iconico Pinocchio è ormai parte della cultura popolare, tanto che le sue avventure hanno dato vita, negli anni, a centinaia di edizioni tradotte in oltre 240 lingue, trasposizioni teatrali, televisive e cinematografiche, tra cui è celebre quella d'animazione della Walt Disney.

Pinocchio è il libro più internazionale e venduto della letteratura italiana e, a oggi, è la seconda opera più tradotta della letteratura mondiale.

**Obiettivo: descrizione del progetto****Chi è Pinocchio**

Geppetto spiega di aver battezzato la sua creatura Pinocchio perché è un nome a lui conosciuto: *«Che nome gli metterò? – disse tra sé e sé. – Lo voglio chiamar Pinocchio. Questo nome gli porterà fortuna. Ho conosciuto una famiglia intera di Pinocchi: Pinocchio il padre, Pinocchia la madre e Pinocchi i ragazzi, e tutti se la passavano bene. Il più ricco di loro chiedeva l'elemosina.»*

Pinocchio, anche se definito burattino, è in realtà una marionetta (un pupazzo di legno manovrabile con i fili) che si comporta come un essere umano; egli infatti si muove da solo, parla, dorme e mangia, perché il pezzo di legno usato per crearlo era "animato".

Nel romanzo sono descritte una serie di peripezie che lo portano, data la sua propensione a scegliere compagni poco raccomandabili, a trasformarsi in un asino e a rischiare la morte. Ma il lieto fine è d'obbligo: infatti Pinocchio, dopo l'ultima avventura vissuta nella pancia del terribile Pesce-Cane (spesso rappresentato come una balena), smette di essere un burattino e diventa un ragazzo vero.

Pinocchio è fondamentalmente buono, ingenuo e credulone, e proprio per questo si lascia trascinare dalle cattive compagnie, ma è anche famoso per le bugie che racconta e per il naso che cresce in proporzione all'enormità di esse. Il naso lungo è ciò che rende iconico il personaggio; come scrive Collodi: "Per nascondere la verità di una faccia *speculum animae*<sup>1</sup> [...] si aggiunge al naso vero un altro naso di cartapesta". Anche il suo abbigliamento è unico, infatti il burattino indossa "un vestituccio di carta fiorita, un paio di scarpe di scorza d'albero e un cappellino di midolla di pane". Egli viene perciò spesso rappresentato con un cappello a punta e i

<sup>1</sup> Specchio dell'anima

*Ministero dell'istruzione e del merito***A021 - ESAME DI STATO CONCLUSIVO DEL SECONDO CICLO DI ISTRUZIONE**

**Indirizzo:** IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE  
**(Testo valevole anche per l'indirizzo quadriennale IT29)**

**Disciplina:** PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

pantaloni che arrivano al ginocchio (detti "pinocchietti").

«C'era una volta...

- Un re! - diranno subito i miei piccoli lettori.

No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno.»

(Carlo Collodi, il famosissimo *incipit* de "Le avventure di Pinocchio")

La storia comincia dunque con un pezzo di legno. Il falegname Geppetto riceve in regalo un pezzo di legno che parla, così decide di usarlo per costruire un burattino che, appena impara a camminare, comincia a creare un mucchio di guai.

*"Ho pensato di fabbricarmi da me un bel burattino di legno; ma un burattino meraviglioso, che sappia ballare, tirare di scherma e fare i salti mortali. Con questo burattino voglio girare il mondo, per buscarmi un tozzo di pane e un bicchier di vino"* dice Geppetto.

I personaggi che accompagnano Pinocchio nelle sue avventure sono moltissimi, ma alcuni di essi sono ormai parte dell'immaginario collettivo e hanno assunto un valore simbolico. Tra questi ci sono il Grillo Parlante, la voce della coscienza, che rimprovera Pinocchio quando il suo comportamento è scorretto; la Fata Turchina, paziente e saggia, che aiuta il burattino cercando di portarlo sulla retta via; Lucignolo, irresponsabile e fannullone, che distoglie Pinocchio dai suoi doveri; il Gatto e la Volpe, gli imbroglioni per antonomasia, che lo adescano con facili lusinghe; Mangiafuoco, burbero e irascibile, che però alla fine dona al burattino dei denari per aiutare il povero Geppetto.

La storia appare come una libera rilettura del *romanzo di formazione*; Pinocchio è un monello disubbidiente e viziato e la sua metamorfosi da burattino in ragazzo vero è stata letta come metafora della maturazione di un comune bambino, abituato a combinare marachelle, in un ragazzo responsabile.

*Le avventure di Pinocchio* affrontano temi quali la ricerca dell'identità, la crescita personale, la responsabilità, le conseguenze delle scelte e la lotta tra il bene e il male; per questo si tratta di un'opera ancora oggi attuale e amata, grazie alla sua capacità di toccare corde emotive universali e di offrire insegnamenti etici e morali. La narrazione, intrisa di allegorie e insegnamenti che rimandano al valore della verità, dell'onestà, del coraggio e a quanto sia importante imparare dai propri errori, si può leggere a diversi livelli, ed è stata perciò oggetto di più interpretazioni e adattamenti, che rispecchiano cambiamenti sociali e culturali avvenuti nel corso del tempo.

Il libro, innovativo per l'epoca, con una trama avvincente e personaggi memorabili, è ancora oggi in grado di catturare l'immaginazione dei lettori, e le numerose trasposizioni in film, serie televisive, opere teatrali e altro ancora continuano a mantenere viva l'attenzione nei confronti di Pinocchio e della sua storia.

*Ministero dell'istruzione e del merito***A021 - ESAME DI STATO CONCLUSIVO DEL SECONDO CICLO DI ISTRUZIONE**

**Indirizzo:** IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE  
(Testo valevole anche per l'indirizzo quadriennale IT29)

**Disciplina:** PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

**Target**

- Focus: globale

**Obiettivi di comunicazione**

Pinocchio è un'icona, la sua riconoscibilità formale è talmente potente che è possibile identificarlo persino in un albero con una sporgenza appuntita (il suo naso, appunto). Inoltre la sua figura è pura geometria, caratterizzata com'è da forme basilari quali il cilindro, la sfera, il cono, che da sempre si intersecano dando vita alle più disparate creazioni, soprattutto di design.

L'identità così spiccata del burattino permette di creare una comunicazione coordinata per una mostra a lui dedicata, in grado di trasmettere la peculiarità e l'unicità del personaggio di Pinocchio.

**Il tono di voce**

- FANTASTICO
- ICONICO
- TRANSGENERAZIONALE
- IRRIVERENTE

**TESTI DA INSERIRE NELLA I DI COPERTINA DEL CATALOGO**

Titolo: **PINOCCHIO, bugie lunghe un naso**

Logo: ipotizzare lo spazio per il logo di una casa editrice

**TESTI DA INSERIRE NELLA IV DI COPERTINA DEL CATALOGO**

Possibile inserire una frase evocativa

Codice a barre

Euro 35

**TESTI DA INSERIRE NEL DORSO**

Titolo: **PINOCCHIO, bugie lunghe un naso**

Logo: ipotizzare lo spazio per il logo di una casa editrice

**TESTI DA INSERIRE NELLA SHOPPER BAG**

Possibile inserire una frase evocativa

*Ministero dell'istruzione e del merito***A021 - ESAME DI STATO CONCLUSIVO DEL SECONDO CICLO DI ISTRUZIONE**

**Indirizzo:** IT15 – GRAFICA E COMUNICAZIONE  
**(Testo valevole anche per l'indirizzo quadriennale IT29)**

**Disciplina:** PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

**TESTI DA INSERIRE NELLA SCATOLA DEL MEMORY**

**PINOCCHIO, bugie lunghe un naso**

**Memory**

**TESTI DA INSERIRE NELLO SHOW REEL**

**PINOCCHIO, bugie lunghe un naso**

Possibile inserire una frase evocativa

**Allegati**

- immagini (si possono utilizzare se il formato è compatibile ma non sono vincolanti)
- codice a barre

*N.B. Qualora la commissione ritenga di dover integrare il materiale iconografico fornito per lo svolgimento del tema proposto, essa ha facoltà di reperire ulteriori immagini, da fornire a tutti gli studenti, sia ricavandole da testi a stampa che scaricandole (prima dell'inizio della prova) da internet.*

**SECONDA PARTE**

1. Quali sono i bisogni presenti nella piramide di Maslow? Qual è la sua possibile applicazione nel contesto del marketing?
2. Quali sono gli elementi connotativi necessari per la costruzione visiva di un marchio?
3. Si chiede di fornire una definizione di persuasione, di retorica, di logos, ethos e pathos nel contesto pubblicitario.
4. Per la costruzione del *Brand Power* sono fondamentali: *vision*, *mission* e *values*. Il candidato fornisca una definizione tecnica dei tre termini.

Durata massima della prova: 8 ore.

La prova può essere eseguita con qualsiasi tecnica (collage, disegno, digitale, ecc.).

È consentito l'uso degli strumenti da disegno e la consultazione di cataloghi e riviste per l'eventuale utilizzo di immagini (in forma sia cartacea, sia digitale: stampe, libri, font, CD, USB con raccolte immagini).

È consentito l'utilizzo della strumentazione informatica e non (computer, scanner, macchina fotografica digitale, fotocopiatrice, stampante) e, se disponibili nell'istituto sede d'esame, dei programmi dedicati (disegno vettoriale, impaginazione, fotoritocco) per la rielaborazione delle immagini, la composizione del testo e la realizzazione dell'impaginato.

Durante la prova non è consentito l'accesso ad Internet.

È consentito l'uso del dizionario bilingue (italiano-lingua del paese di provenienza) per i candidati di madrelingua non italiana.

Non è consentito lasciare l'Istituto prima che siano trascorse 3 ore dalla consegna della traccia.