

Programma computer graphic

Prof. Riccardo Pesce

PREMESSA

La computer graphic concerne l'utilizzo e la creazione d'immagini generate in ambiente digitale. Una pratica votata al superamento del distacco storico tra tecnologia e cultura umanistica, come lo fu in passato l'architettura. Il corso si prefigge l'acquisizione di una confidenza con gli applicativi e la presa di coscienza da parte dell'allievo di poter sviluppare un rapporto non di sudditanza, ma paritario rispetto alle sue potenzialità espressive e a quelle proposte dai software. Dove il software sia il mezzo e non il fine della progettualità artistica.

L'utilizzo: del software, della macchina non può escludere la riflessione. Il digitale è l'ultimo passaggio di un lungo percorso, quello per certi aspetti più delegabile alla macchina.

CONTENUTI E TEMATICHE

Le lezioni sono suddivise in due parti. Teorica e pratica. Alle nozioni teoriche seguono esercitazioni e momenti di pratica in aula.

PROGRAMMA

Le lezioni teoriche si alternano con esercitazioni pratiche in aula volte a prendere confidenza con quanto interiorizzato.

PROGRAMMA TEORICO

- 1) Differenza tra immagine digitale analogica (origine e artisti dell'immagine digitale)
- 2) La manipolazione dell'immagine.
- 3) Tecnologia come linguaggio
- 4) approfondimenti su figura artistiche da Vincenzo Agnetti a Paolo Rosa - studio azzurro- Cory Archangel
- 5) L'artista e la tecnologia (defunzionalizzare e rifunzionalizzare)
- 6) Stampa e quadricromia formati di codifica
- 7) Inquadratura come linguaggio (dall'analogico al digitale)
- 8) Dalla camera multipiano al 3D
- 9) L'immagine dal Fotoromanzo a Instagram .
- 10) L'intelligenza artificiale e l'immagine fotografica oggi

PROGRAMMA PRATICO

- 1) interfaccia programmi di elaborazione delle immagini (livelli paletta degli strumenti)
- 2) ombre riportate in contesto digitale
- 3) RGB e CMYK (stampa)
- 4) formati di salvataggio e compressione
- 5) curve e 3D lut
- 6) Programma Artivate
- 7) Grafica generativa con p5.js
- 8) animazione digitale

BIBLIOGRAFIA:

L' arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologicaA. Balzola P. Rosa ISBN: 880717205

Storyboard. Arte e tecnica tra lo script A. Balzola, R. Pesce ISBN: 9788875270834

ORARI

Primo semestre

- Giovedì: 09:00 - 17:00 (l'allievo deve frequentare l'80% delle lezioni) Si raccomanda la massima puntualità. A fine lezione sarà effettuata la verifica delle presenze.

PREVISTE REVISIONI

All'interno del corso saranno effettuate verifiche teoriche e pratiche in prospettiva dell'esame.

INFORMAZIONI

Richiesta puntualità costanza e motivazione. L'allievo deve presentarsi in aula con PC personale - consigliato applicativo PS

ESAME

L'esame finale prevede un test scritto sulla bibliografia di riferimento accompagnato dalla presentazione di un progetto pratico di **gruppo** basato sul testo di *Adelbert von Chamisso Storia straordinaria di Peter Schlemihl* al quale gli allievi devono attribuire una tematica a scelta.