



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Alta Formazione Artistica e Musicale*

## **Accademia di Belle Arti di Foggia**

*Anno Accademico 2016/2017*

### **PROGRAMMA DIDATTICO – COMPUTER ART - BIENNIO**

Prof. Stefania Oriente

#### **PREMESSA**

L'uomo e la natura sono da sempre destinati a incrociarsi ed evolversi, guidati da una sorta di "affinità elettiva". Una strategia di simulazione della natura allo scopo di produrre innovazione tecnologica, occupandosi appunto dell'interazione dei sistemi, scava e analizza la superficie degli elementi naturali, per capirne la sostanza della struttura interna. L'organismo naturale è assunto come modello tecnico da imitare, dalla struttura dei cristalli alle ali della libellula, dalla geometria delle bolle di sapone agli alveari delle api. Oggi assistiamo da un lato a un enorme sviluppo delle biotecnologie che stanno spingendo la ricerca verso una "ingegnerizzazione" della vita, che progetta sistemi sempre più vicini alle caratteristiche del mondo biologico; stesso discorso vale anche per la comunicazione. Nell'ambito del progetto di design e della comunicazione, il livello di sviluppo raggiunto nei diversi campi della ricerca scientifica consente, grazie anche a processi sempre più veloci di trasferimento tecnologico, di realizzare artefatti talmente complessi da somigliare sempre più ai sistemi biologici.

#### **Obiettivi formativi**

Realizzare artefatti ibridi, a metà tra natura e artificio.

Nuove conoscenze e tecniche permettono già allo stato attuale di realizzare artefatti ibridi, a metà tra natura e artificio. Prendiamo ad esempio il lavoro di Tatiana Plakhova, da cui ci ispireremo per realizzare il nostro progetto.

Le immagini di Tatiana Plakhova sono ispirate ai modelli frattali complessi e all'arte futurista ma, anziché essere elaborate con software basati su algoritmi matematici, sono interamente fatte a mano utilizzando la tecnologia, con software digitali appropriati, come Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

"La mia tecnica è abbastanza semplice - dice Tatiana - disegno ed unisco linee e puntini. Mi piace l'arte basata sulla matematica ma, quando è fatta da una macchina, non sembra quasi mai viva. La mia prima immagine l'ho fatta durante una conversazione telefonica (penso che a molta gente piaccia disegnare mentre telefona), quindi l'ho trasformata in elementi vettoriali e da allora non ho più smesso di realizzare disegni su disegni" Tatiana Plakhova si è laureata in psicologia all'università di Mosca, ha poi proseguito gli studi presso la High Academic School of Graphic Design. Attualmente si occupa di web design, graphic design e comunicazione.

Prenderemo come esempio il suo lavoro sulla BIOSPHERA, analizzando e trasformando temi di natura e fiori.

## Finalità del corso

L'energia, non può essere creata né distrutta, ma può essere trasformata a proprio piacimento interagendo con le forze naturali.

Il nostro obiettivo è di creare un lavoro sinergico, una sorta di fusione, un'abbraccio tra la tecnologia e la natura. Con lo scopo di simulare e sviluppare la creatività dell'allievo attraverso la ricerca e la sperimentazione sul tema scelto. La Natura.

Tutte le informazioni raccolte verranno elaborate grazie ai processi percettivi, in cui giocano un ruolo fondamentale la memoria, la cultura e i fattori emozionali. Secondo molti un'immagine può imprigionare l'anima o per meglio dire le emozioni di ciò che rappresenta. Il nostro cervello funziona prevalentemente per immagini, queste sono il prodotto delle parole, così come anche dei sogni e così via. Ed è il nostro cervello, sede delle nostre emozioni, a determinare la forza di un'immagine.

## Programma

- Cenni di una storia che nasce prima dal Computer
- Introduzione alla grafica, l'hardware e il software
- Elaborazione digitale delle immagini
- Gli standard e la calibrazione del colore in digitale
- Psicologia, percezione dei colori e applicazioni.
- L'acquisizione dell'immagine
- Immagine bitmap e immagine vettorial
- Adobe Creative Suite: introduzione
- Photoshop, Illustrator: l'interfaccia grafica e gli strumenti del disegno - Colorazione e resa degli elaborati, patterns, ombreggiature, sfumature, filtri, ecc.
- I tracciati
- La grafica del testo
- La stampa e i supporti cartacei
- Le presentazioni grafiche
- Impaginazione e creazione di presentazioni digitali efficaci
- Creazione di un book di lavoro

## Modalità d'esame

Dispense e materiali esplicativi del programma sono direttamente forniti dal docente. Esercitazioni di laboratorio prevedono la realizzazione di immagini digitali, modelli e simulazioni interattive.

La valutazione finale avverrà tramite la verifica del lavoro svolto in formato digitale preferibilmente accompagnato dal cartaceo stampato (anche con stampanti digitali), e con l'analisi dell'elaborato con esposizione da parte dello studente della procedura seguita e verifica dei contenuti.