

FANTASIA

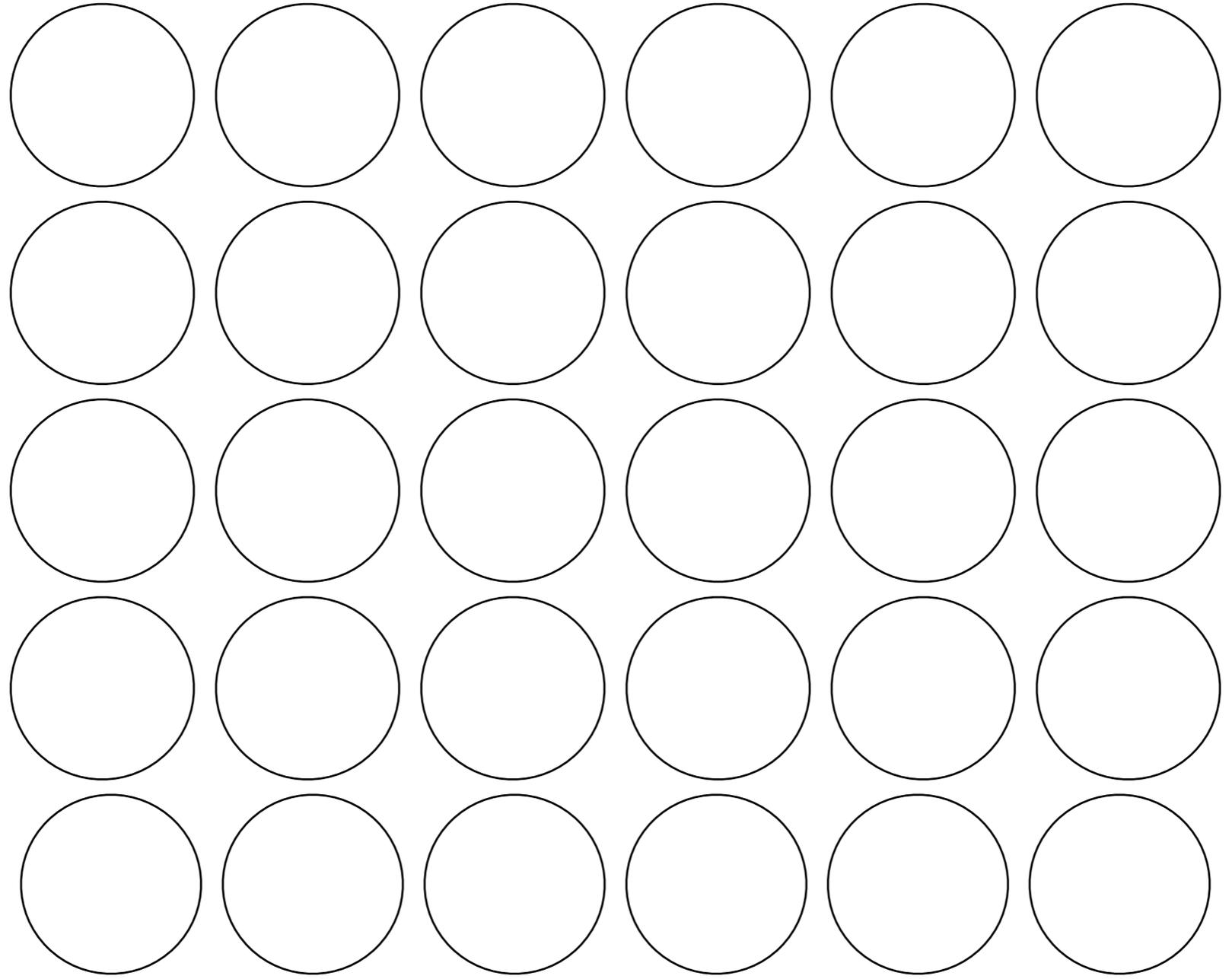
antonio rollo 2010

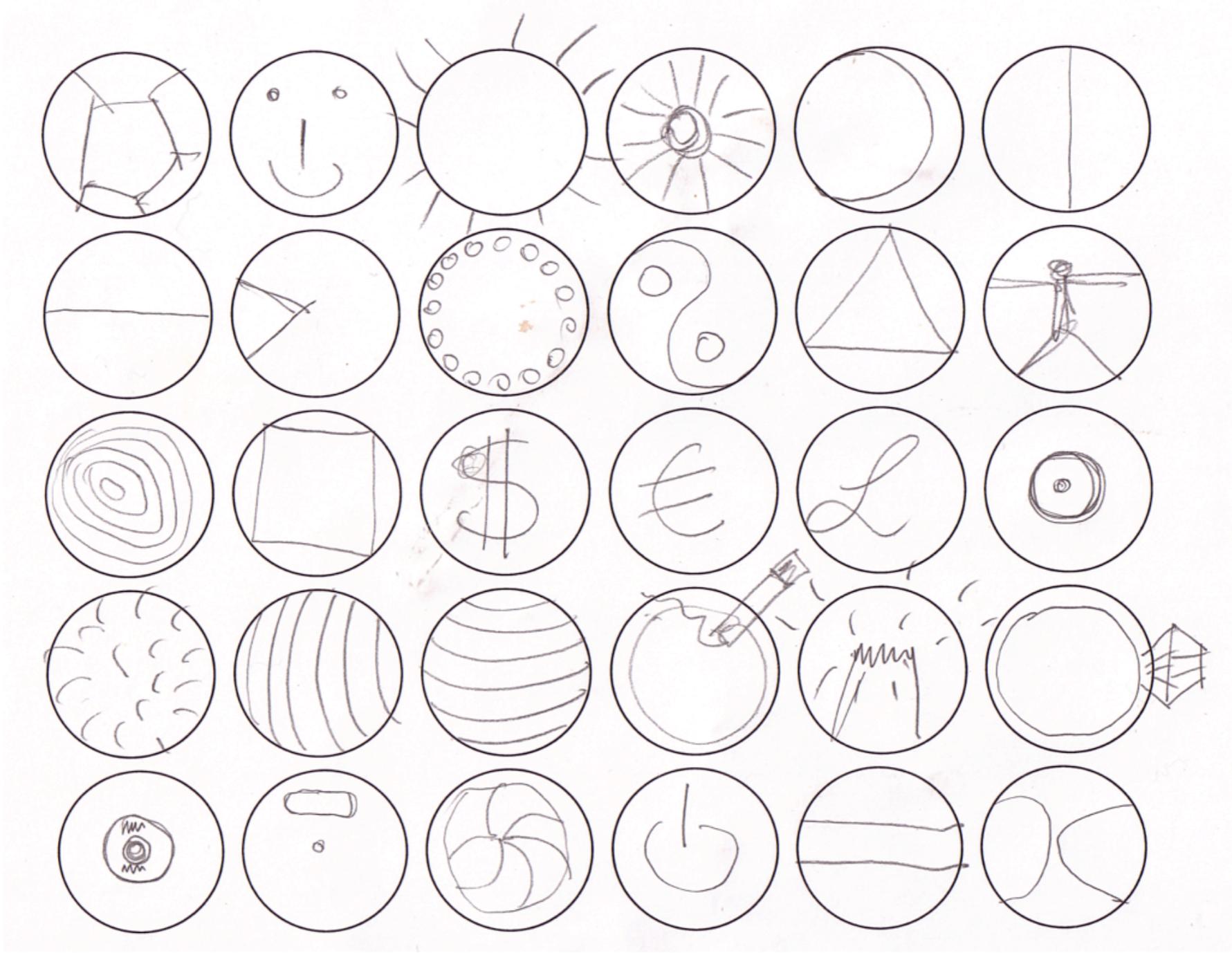
Digital Graphic Design

antonio rollo 2010

A light gray speech bubble with a black outline and a tail pointing downwards and to the left. The text inside is in a black, serif, all-caps font.

BRUCE MAU, UN DESIGNER CANADESE, FONDATORE
DELL'INSTITUTE WITHOUT BOUNDARIES, PENSA CHE IL MONDO
DEL DESIGN HA LA RESPONSABILITÀ DEL DESIGN DEL MONDO.

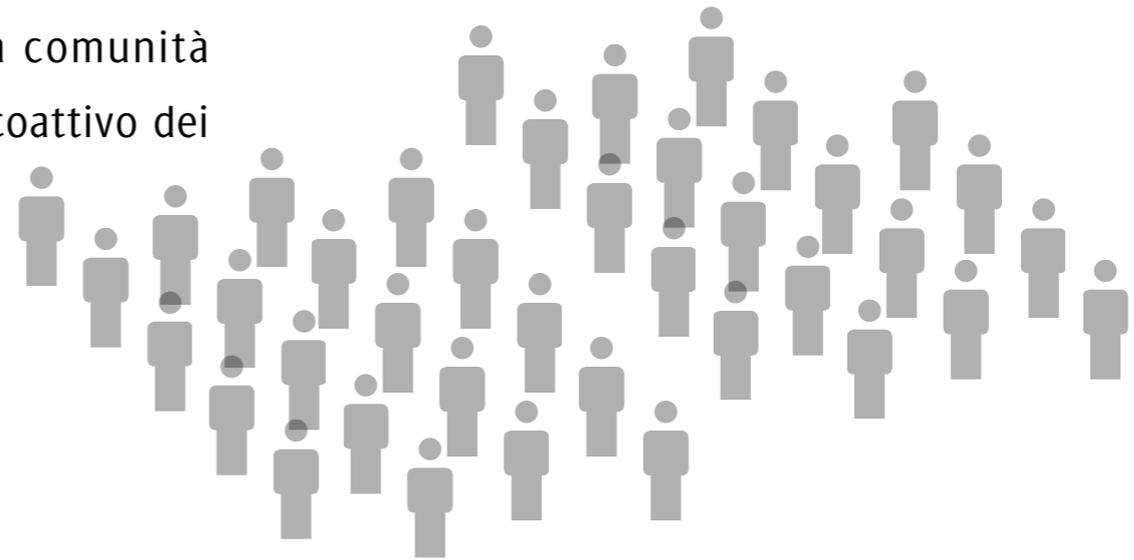
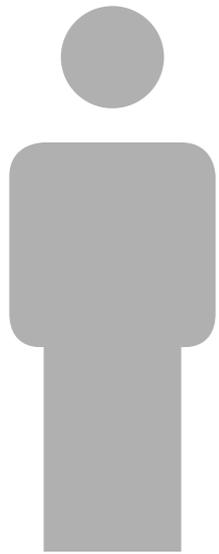


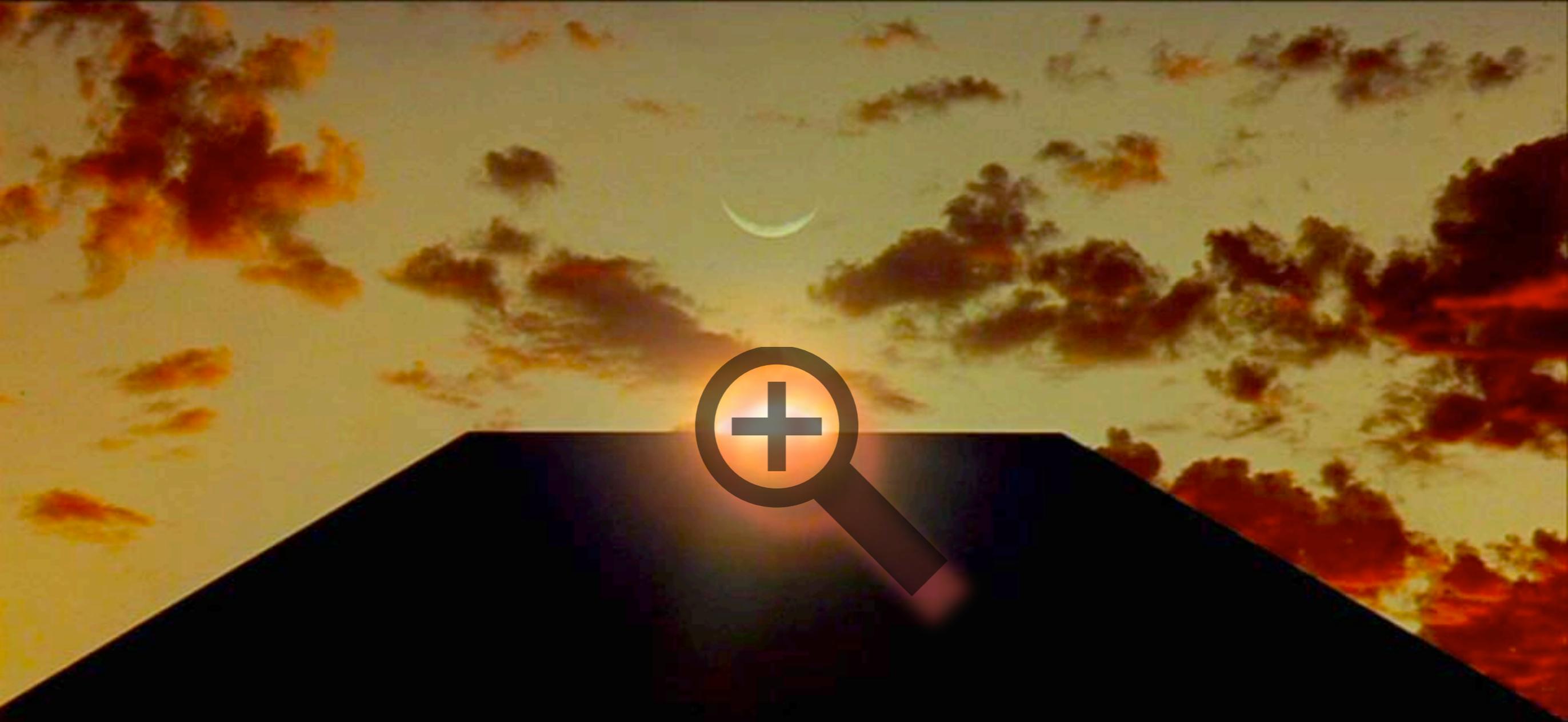




La società contemporanea esprime un sistema integrato di persone, macchine, natura, informazione e comunicazione. Il mondo della comunicazione visiva, all'inizio del novecento è stato velocemente integrato ai media emergenti come la radio e la televisione.

L'idea del consumo di oggetti fuori di sé per ridefinire il proprio status sociale ha trovato la sua diffusione virale prima nella comunità statunitense e poi in quella europea grazie al potere psicoattivo dei media di comunicazione di massa.

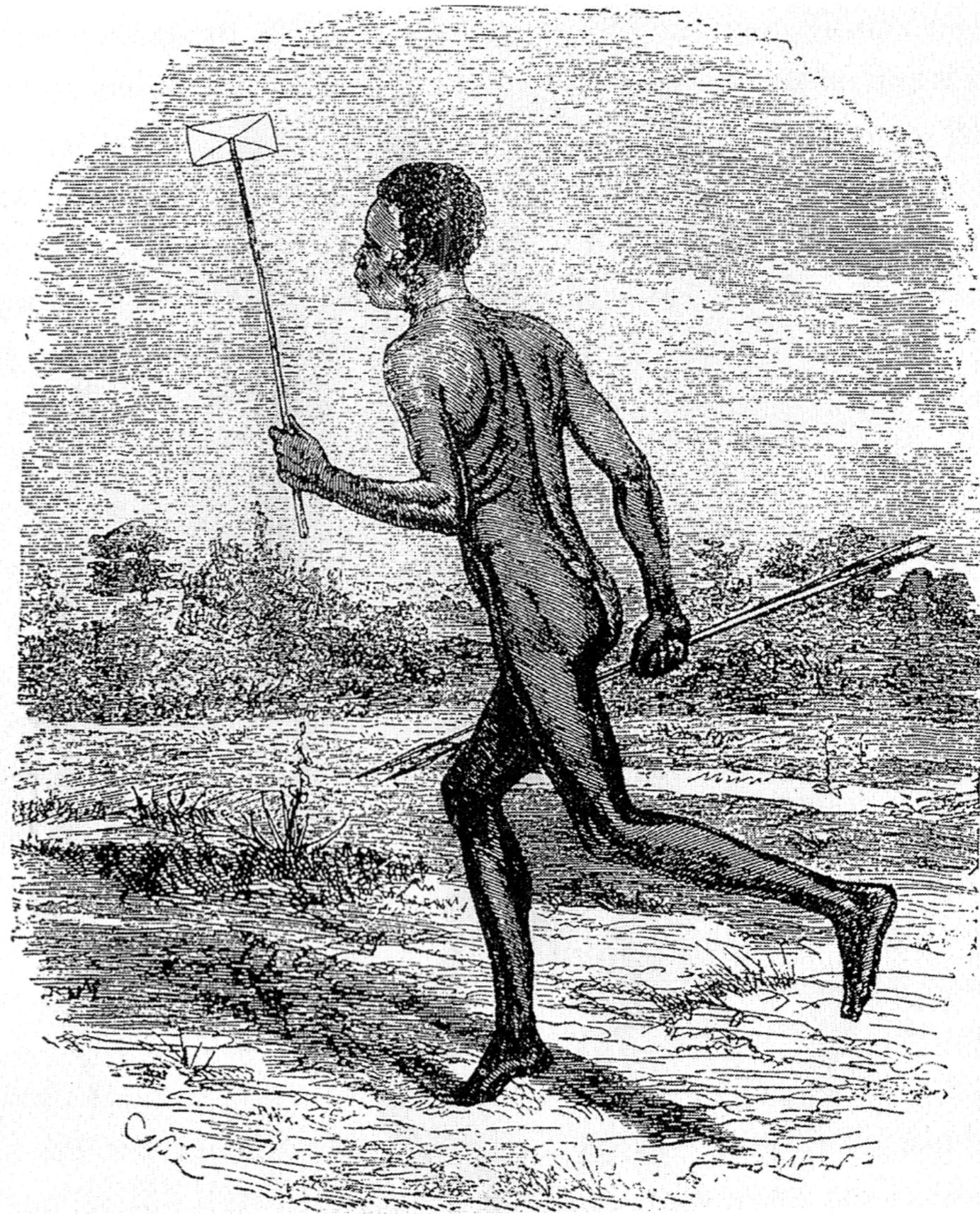




Nuove cornici per comunicare **memi** [idee] affiancano gli schermi urbani dedicati alla comunicazione pubblica e pubblicitaria dedicati ai **poster**, e diventano insegne luminose che nel tempo sono diventati i sofisticati sistemi di video proiezione che abitano i grattacieli delle metropoli contemporanee. Con la televisione il poster ha iniziato ad animarsi per recapitare messaggi e informazioni capaci di indurre i telespettatori a consumare i prodotti video esposti.

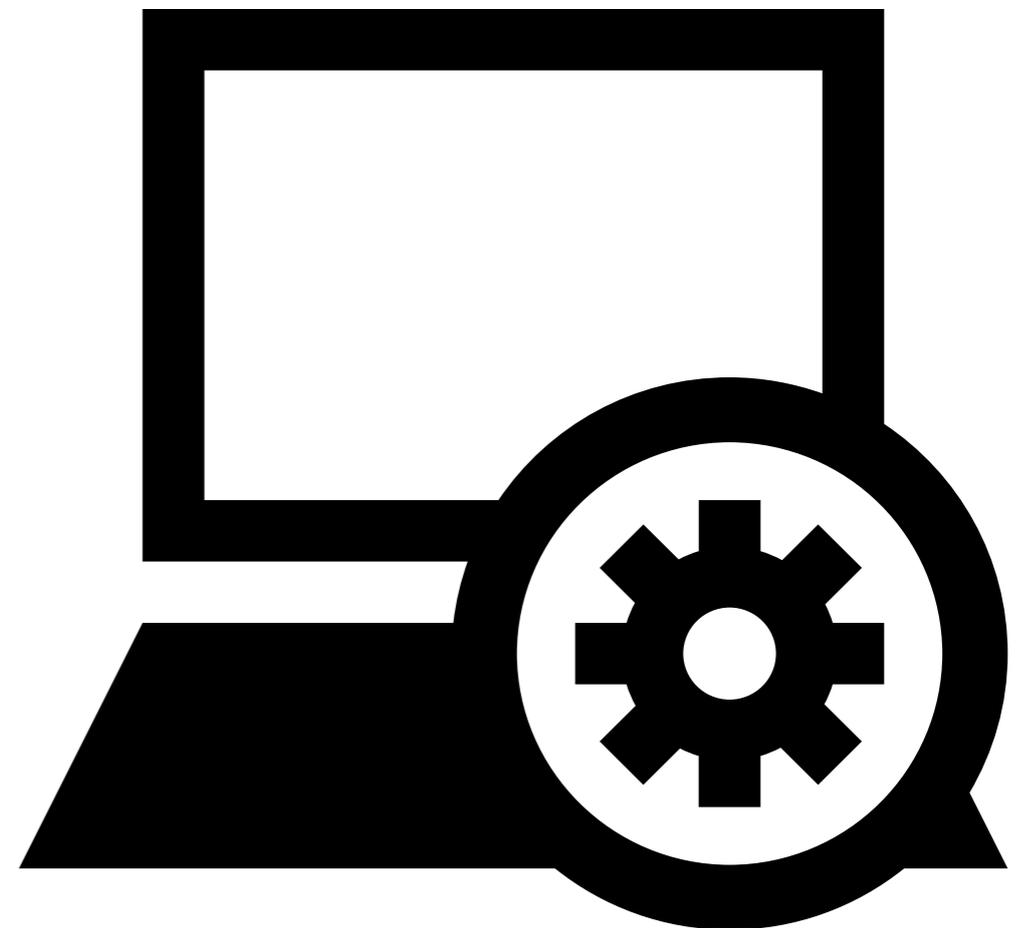
In origine, la parola COMPUTER indicava una persona il cui compito era di eseguire calcoli algebrici. Allo stesso modo il POSTER era originariamente il postino, ovvero una persona con il compito di recapitare a qualcuno delle informazioni.

Quando a metà del novecento il numero di individui a cui recapitare delle informazioni è cresciuto in maniera vertiginosa, grazie ai media della radio e della televisione che abitavano le nostre case, la comunicazione e i designer si sono trovati di fronte all'opportunità di sperimentare nuove forme di comunicazione di massa.



I fenomeni di standardizzazione sociale in corso chiamano i designer ad un rapporto ecologico con la comunicazione visiva. Viviamo su un pianeta in cui il delicato e magico equilibrio della natura è disturbato dal rumore cieco dell'inquinamento, del disboscamento e della crescita inaspettata della popolazione umana, mentre d'altro canto molte specie vegetali e animali non hanno resistito all'impatto e si sono estinte.

Intendo il rapporto ecologico con la comunicazione visiva come un percorso che attraverso le tecniche della progettazione grafica lo studente impara a conoscere e riconoscere i media di comunicazione di massa. Lo sguardo a 360° sul contemporaneo stimola una ricerca visiva che può essere attuata sia in forma analogica che digitale, secondo le intenzioni e il livello di conoscenza del computer da parte dello studente. L'osservazione critica dei materiali stimola processi ricombinanti in cui idee, propositi e principi si orientano verso una progettazione in cui il computer diventa la bacchetta magica per dare forma alle proprie idee nella cornice del poster.



Graphic Design

I maestri del design hanno prodotto poster, loghi e oggetti per la quotidianità come le sedie e i frullatori. Hanno mostrato la responsabilità del segno attraverso il carattere - font - del testo, nelle loro declinazioni con grazie - s e r i f - e senza grazie - s a n s s e r i f . La meraviglia dei caratteri si nasconde tra le proporzioni auree dei segni dell'alfabeto stampato. Ma è risaputo che un'immagine parla molto più di mille parole. Il segno grafico con il computer può essere digitalizzato dalla realtà o immaginato direttamente sullo schermo del computer. Infinite forme bellissime si mettono in relazione a infinite possibilità di colorazione (oltre sedici milioni di colori) e di **trasformazione** ottica. Le illusioni ottiche sono state nel corso della Storia dell'Arte un profondo motivo di indagine da parte di pittori, scultori e architetti.

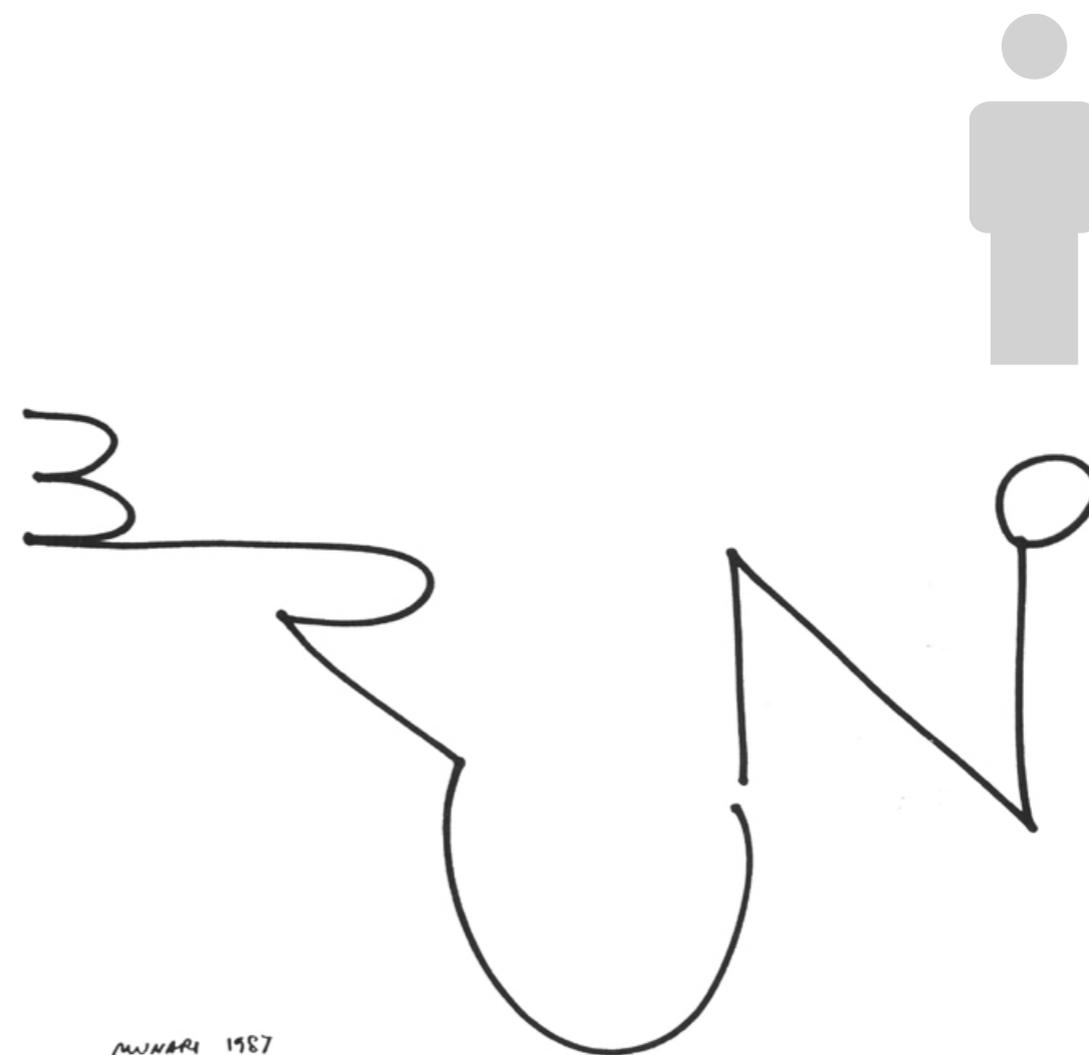
For most of us, design is invisible.
Until it fails.

Transmission towers crushed and power lines downed by freezing rain in Boucherville, Québec, January 1998.





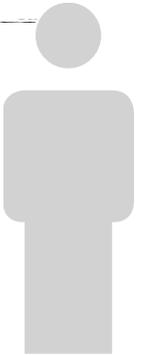
In Italia, il maestro della progettazione grafica è **Bruno Munari** che ridefinisce il concetto di **design** spostando l'attenzione del potere illusorio della comunicazione visiva, la capacità di controllare e indurre bisogni d'acquisto nelle masse video dipendenti utilizzando i segni, verso la prototipazione di **nuovi segni** che inducono forme di comunicazione integrata tra il designer e il suo pubblico.





intelligenza

Il mondo esterno all'individuo viene esplorato dall'intelligenza mediante manipolazioni e operazioni logiche, allo scopo di cercare di capire le cose e i fenomeni che sono attorno a noi.



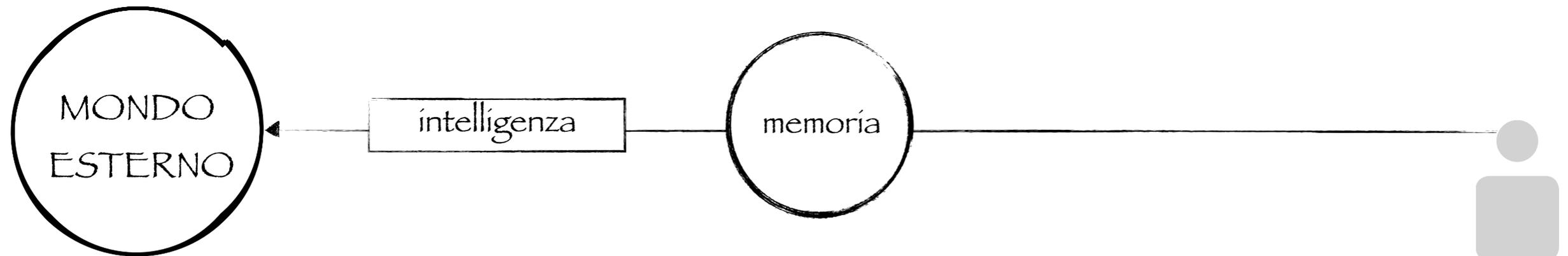


Una spina in natura (*osservazione visiva*)

La spina punge, dalla parte della punta (*osservazione tattile*)

Tutte le cose appuntite pungono (*deduzione, verifica*)

La vista, l'udito, il tatto e tutti gli altri recettori sensoriali si mettono in azione simultaneamente e l'intelligenza cerca di coordinare ogni tipo di sensazione per renderci conto di ciò che succede.



Tutto ciò che viene capito viene poi fissato nella memoria, nei tre settori principali e cioè quello a breve durata, in quello di lunga durata e in quello con funzioni genetiche.



La memoria di un bambino ha pochi dati



La memoria di un adulto ne ha molti



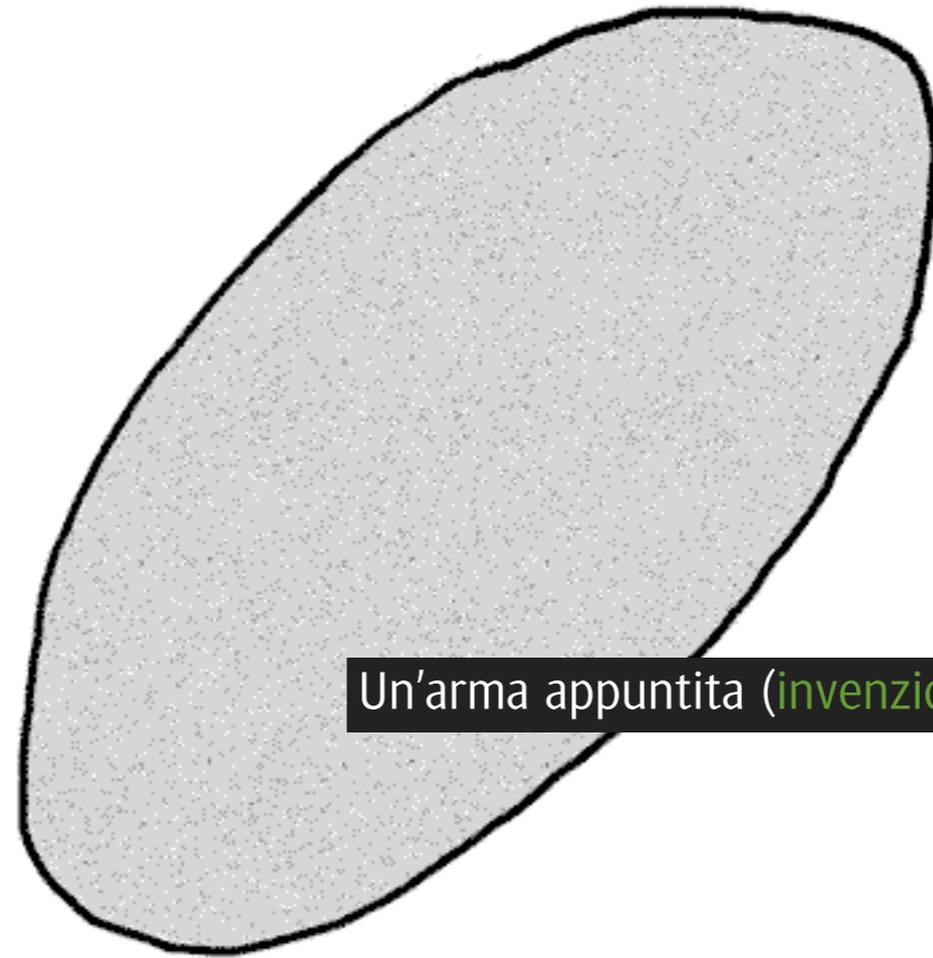
Una spina in natura (**osservazione visiva**)

La spina punge, dalla parte della punta (**osservazione tattile**)

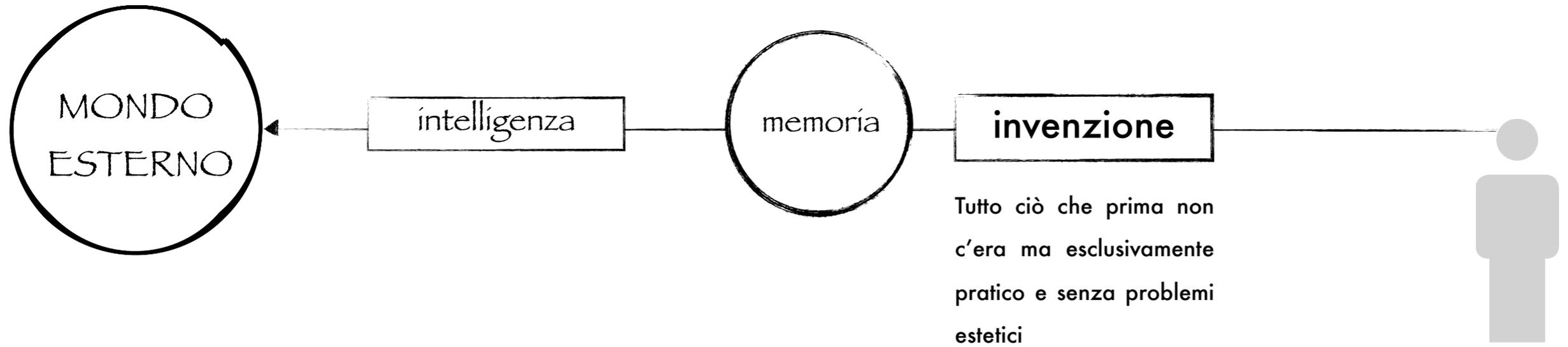
Tutte le cose appuntite pungono (**deduzione, verifica**)

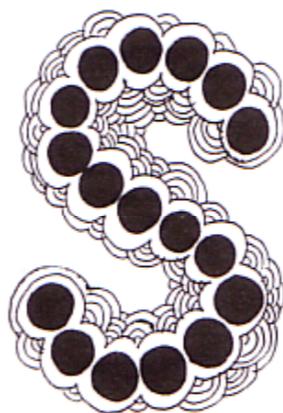
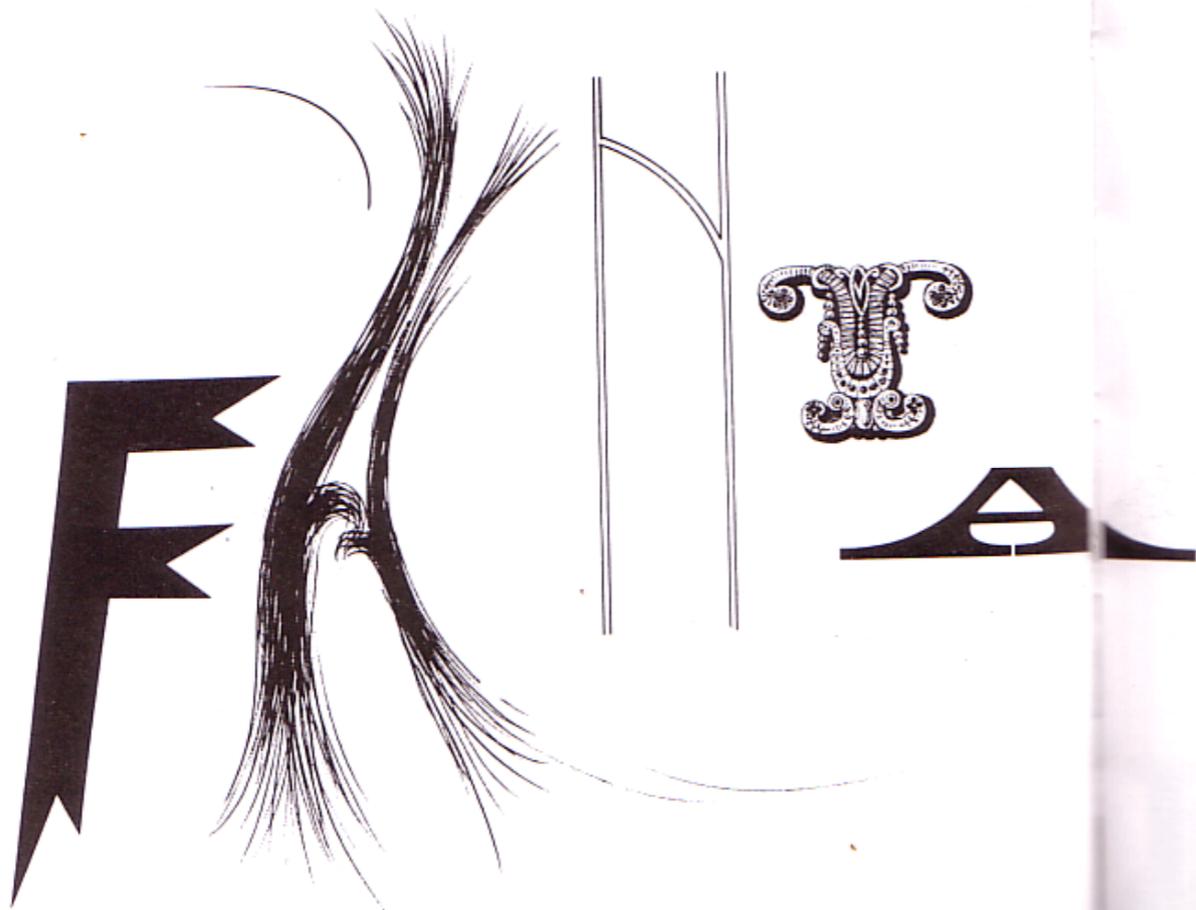
Le cose appuntite possono ferire (**elaborazione**)

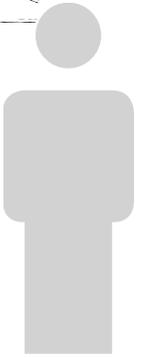
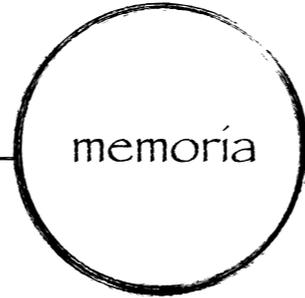
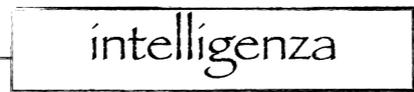
Un'arma appuntita (**invenzione**): la punta usata per ferire



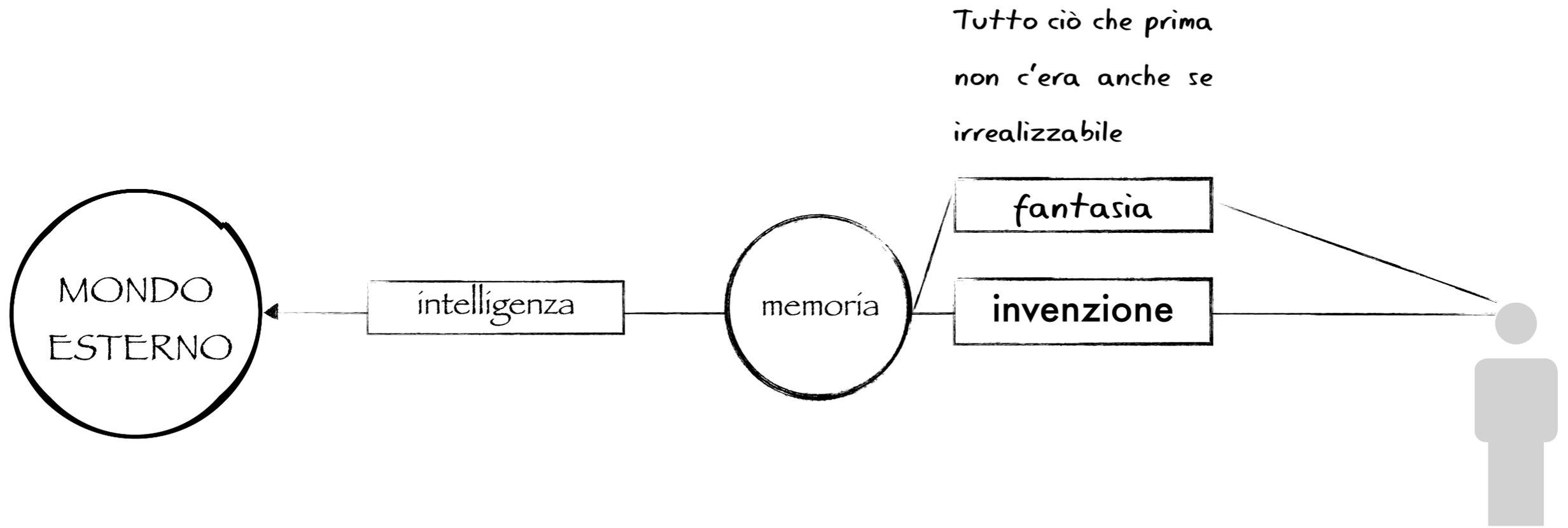
Un'arma appuntita (**invenzione**): la punta usata per ferire





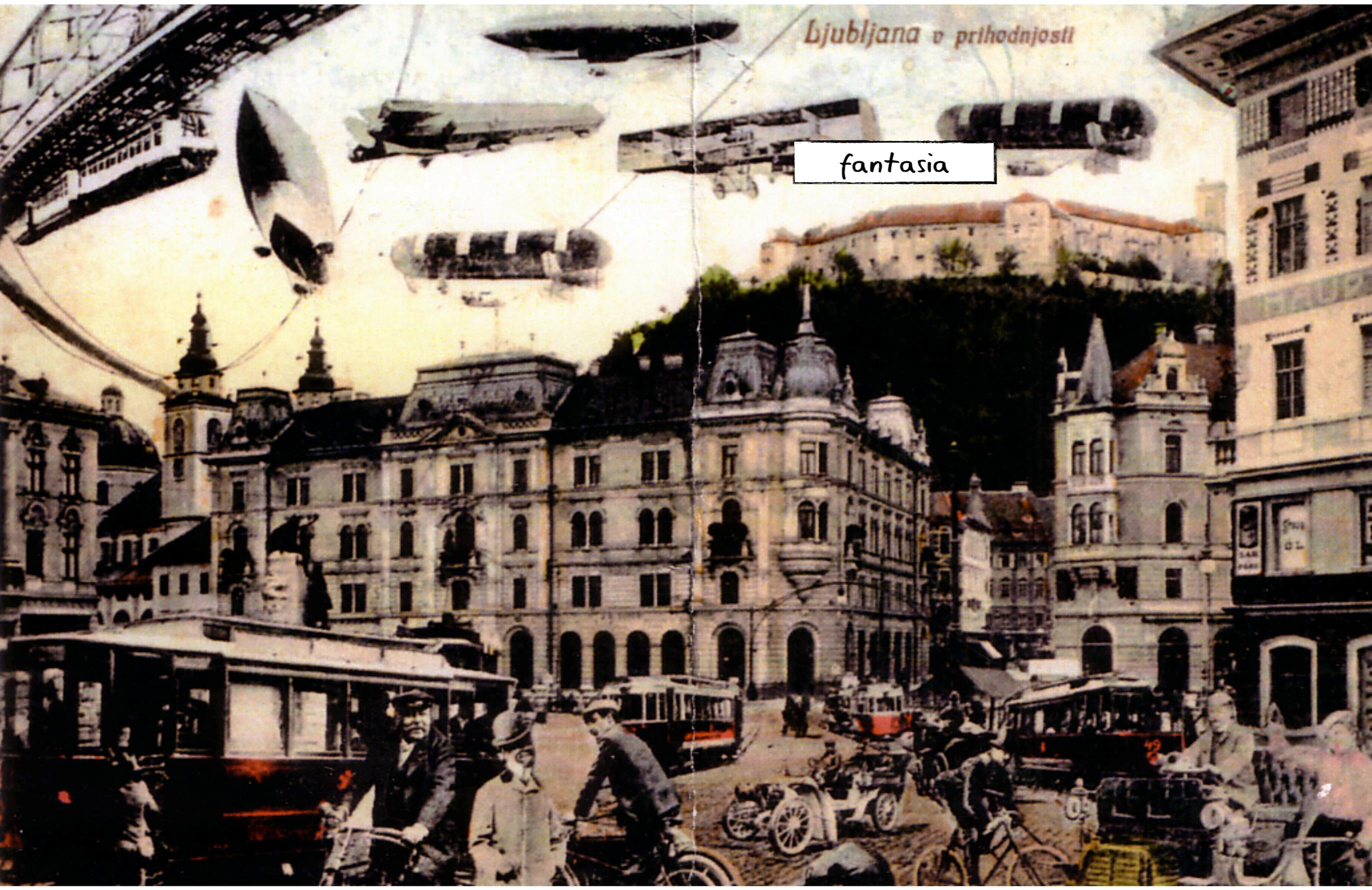


Tutto ciò che prima
non c'era anche se
irrealizzabile



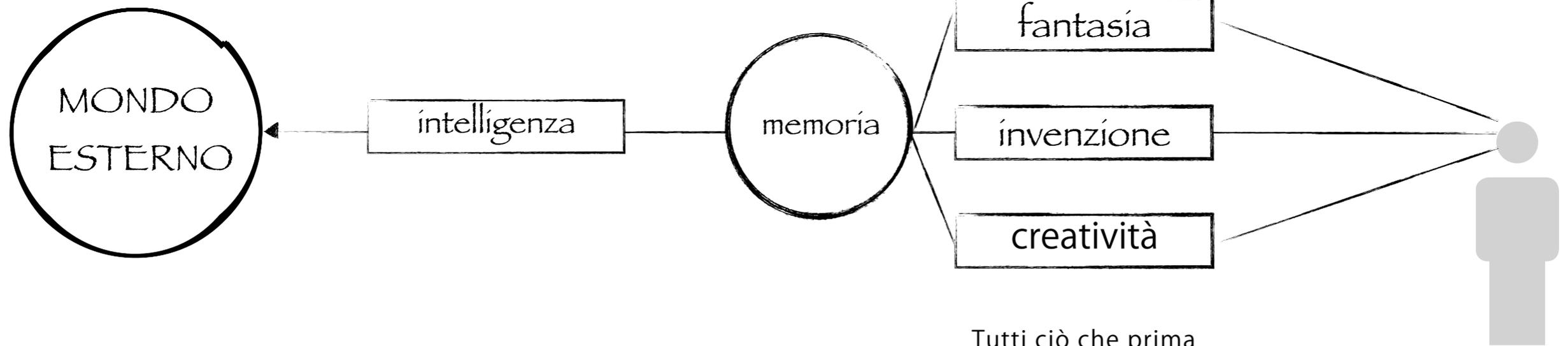
Ljubljana v prihodnosti

fantasia



CREATIVITÀ

La creatività è usata nel campo del design, considerando il **design** come modo di **progettare**, un modo che, pur essendo libero come la fantasia e esatto come l'invenzione, comprende tutti gli aspetti di un problema, non solo l'immagine come la fantasia, non solo la funzione come l'invenzione, ma anche l'aspetto psicologico, quello sociale, economico, umano. Si può parlare di design come progettazione di un oggetto, di un simbolo di un ambiente.

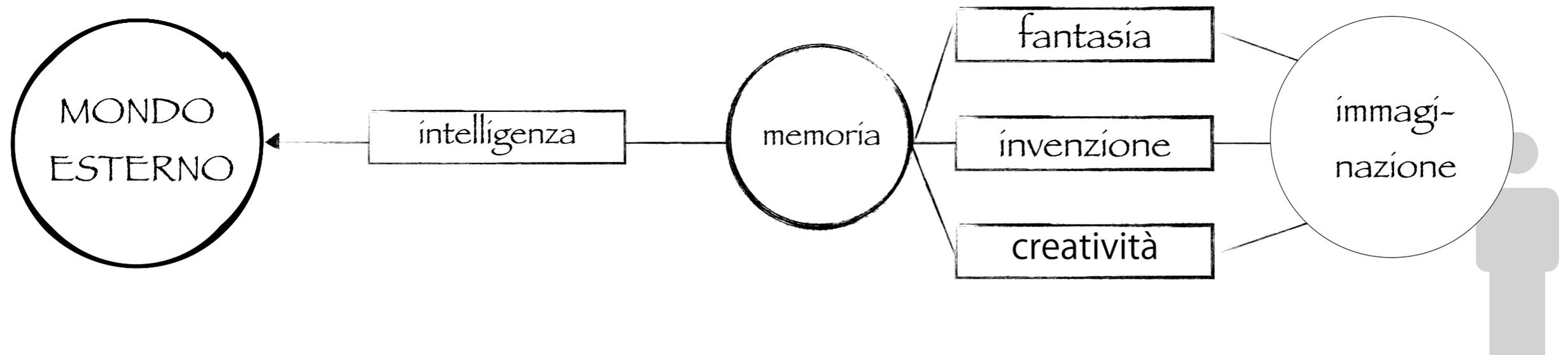


Tutti ciò che prima
non c'era ma
realizzabile in modo
essenziale e globale



creatività

L'immaginazione è il mezzo per visualizzare, per rendere visibile ciò che la fantasia, l'invenzione e la creatività pensano. L'immaginazione in certi individui è molto tenue, in altri è fervida, pronta, in altri va oltre il pensato.



La fantasia,
l'invenzione, la
creatività
pensano,
l'immaginazione
vede.



Il celebre logo della Coca-Cola, il più noto al mondo, fu creato con scarsa attenzione nel 1886 dal contabile dell'azienda, Frank Mason Robinson, che fece solo alcuni piccoli ritocchi alla scritta, utilizzando come base il carattere **Spencerian Script**, che in quel tempo, negli Stati Uniti era fra i più comuni e utilizzati.

HIS HOLINESS POPE LEO XIII AWARDS GOLD MEDAL

In Recognition of Benefits Received from

VIN MARIANI

MARIANI WINE TONIC

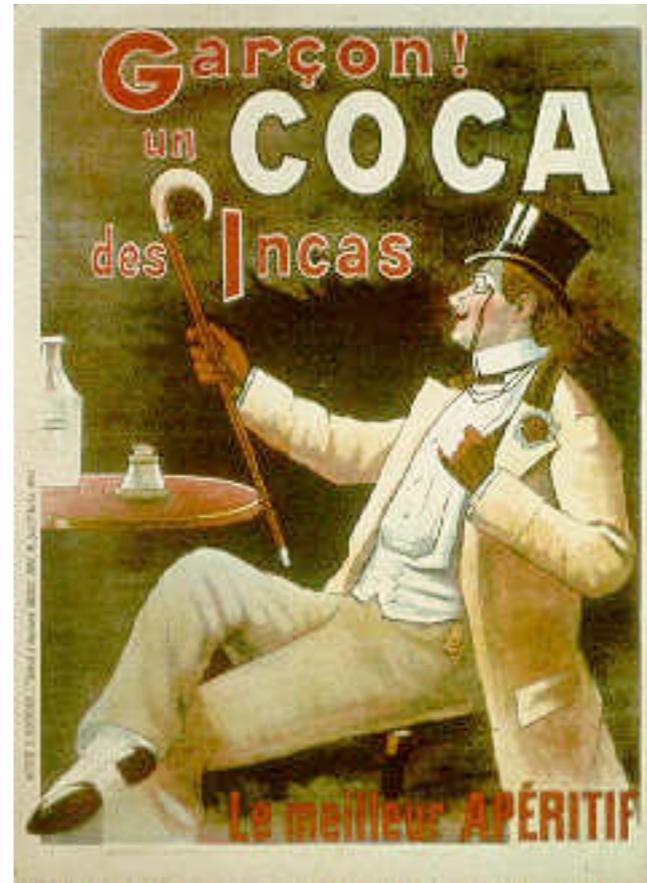
FOR BODY, BRAIN AND NERVES

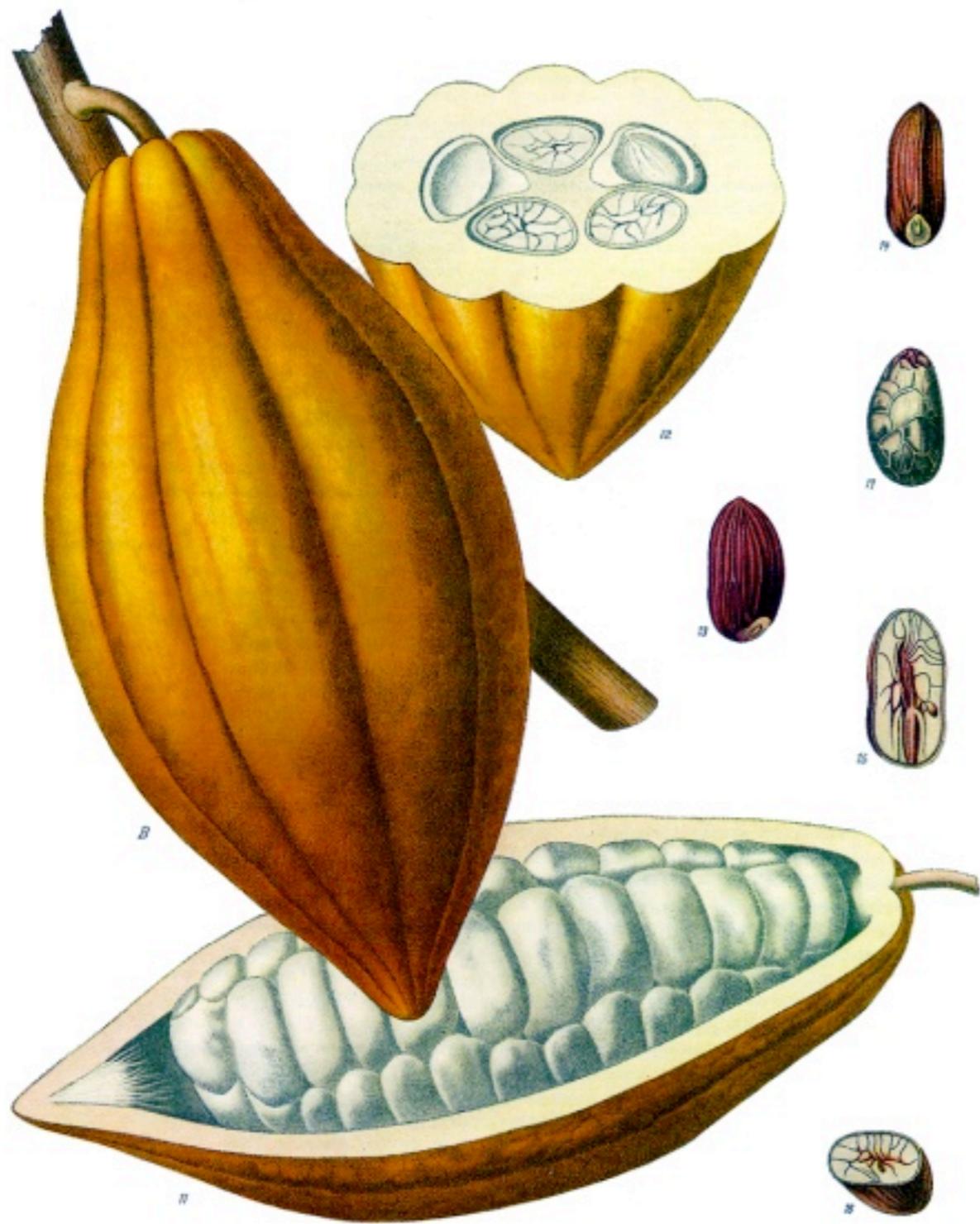
SPECIAL OFFER - To all who write us mentioning this paper, we send a book containing portraits and endorsements of EMPERORS, EMPRESS, PRINCES, CARDINALS, ARCHBISHOPS, and other distinguished personages.

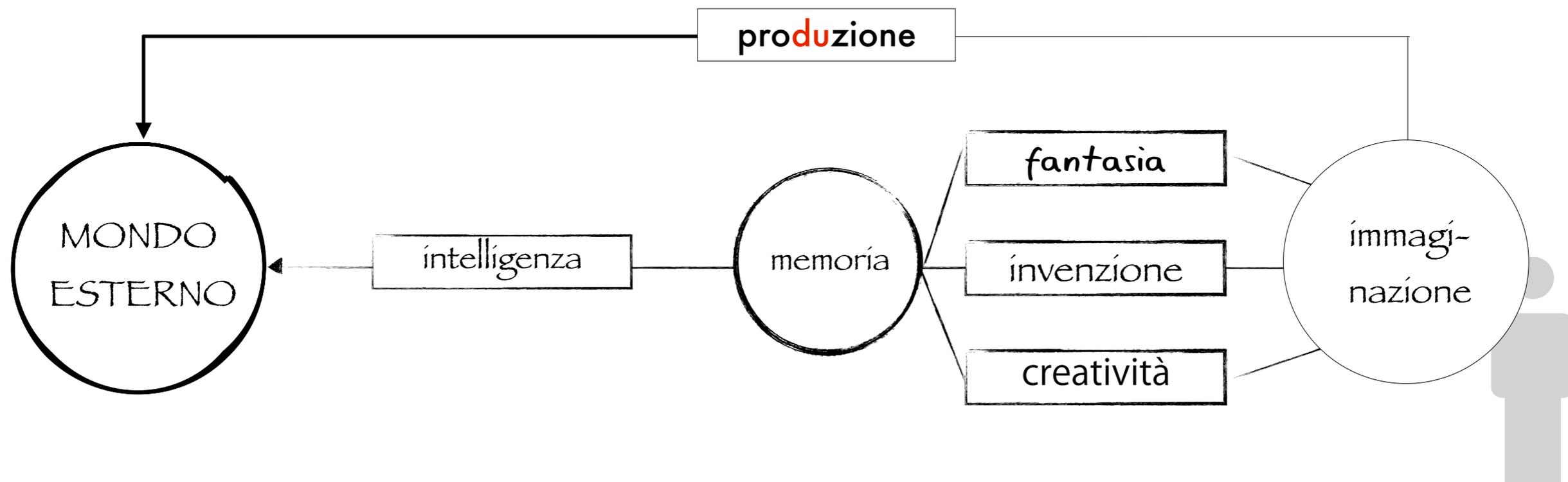
MARIANI & Co., 52 WEST 15TH ST. NEW YORK.

*FOR SALE AT ALL DRUGGISTS EVERYWHERE. AVOID SUBSTITUTES. BEWARE OF IMITATIONS.
PARIS-41 Boulevard Haussmann, LONDON-83 Mortimer St. Montreal-87 St. James St.*









produzione

Paul Rand

design

sintesi di forma e contenuto

il linguaggio della forma
parla una lingua
UNIVERSALE

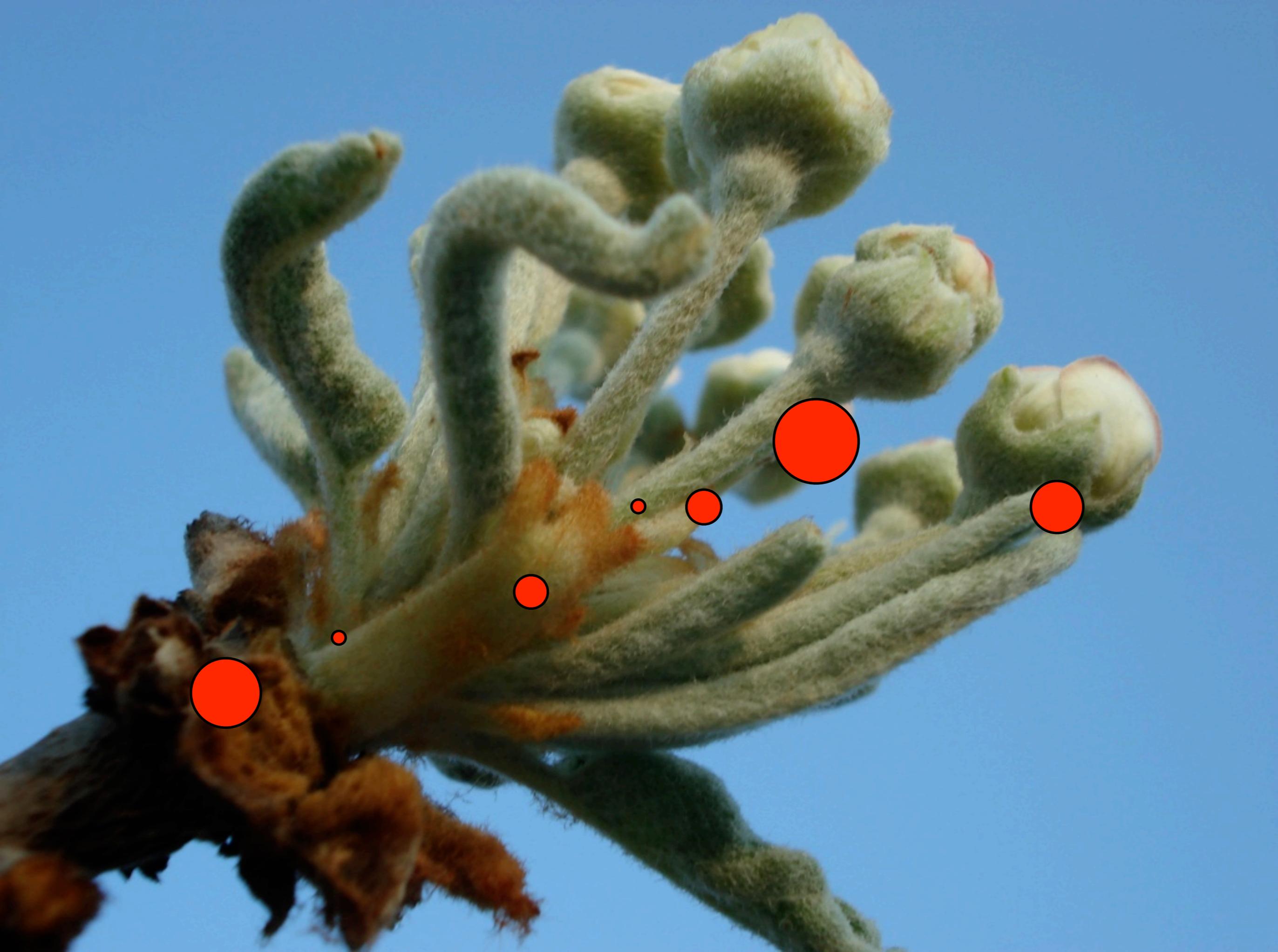
ordine



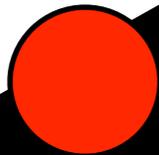


v a r i e t a

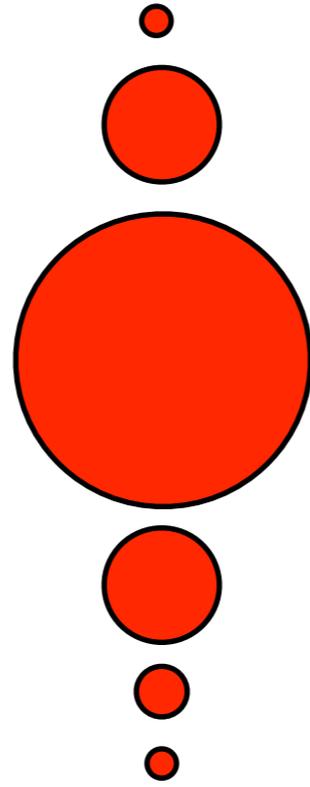
The image shows the word "v a r i e t a" in a black, lowercase, sans-serif font. The letters are widely spaced. Above the letters, there are several red circles of varying sizes and one black dot. A large red circle is positioned above the 'v'. A small red circle is above the first 'a'. A red circle is above the 'r'. A black dot is above the 'i'. A red circle is above the 'e'. A larger red circle is above the 't'. A red circle is above the final 'a', with a short black diagonal line extending from its bottom-right edge.



contrast

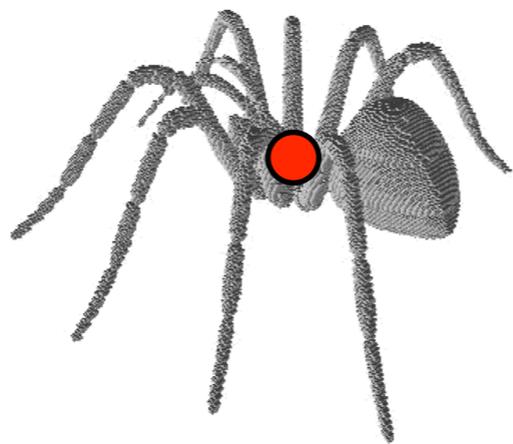




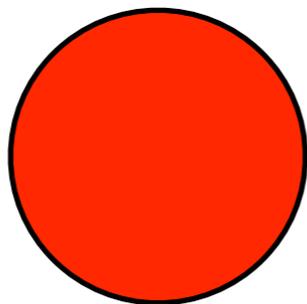


simmetria





equilibrio



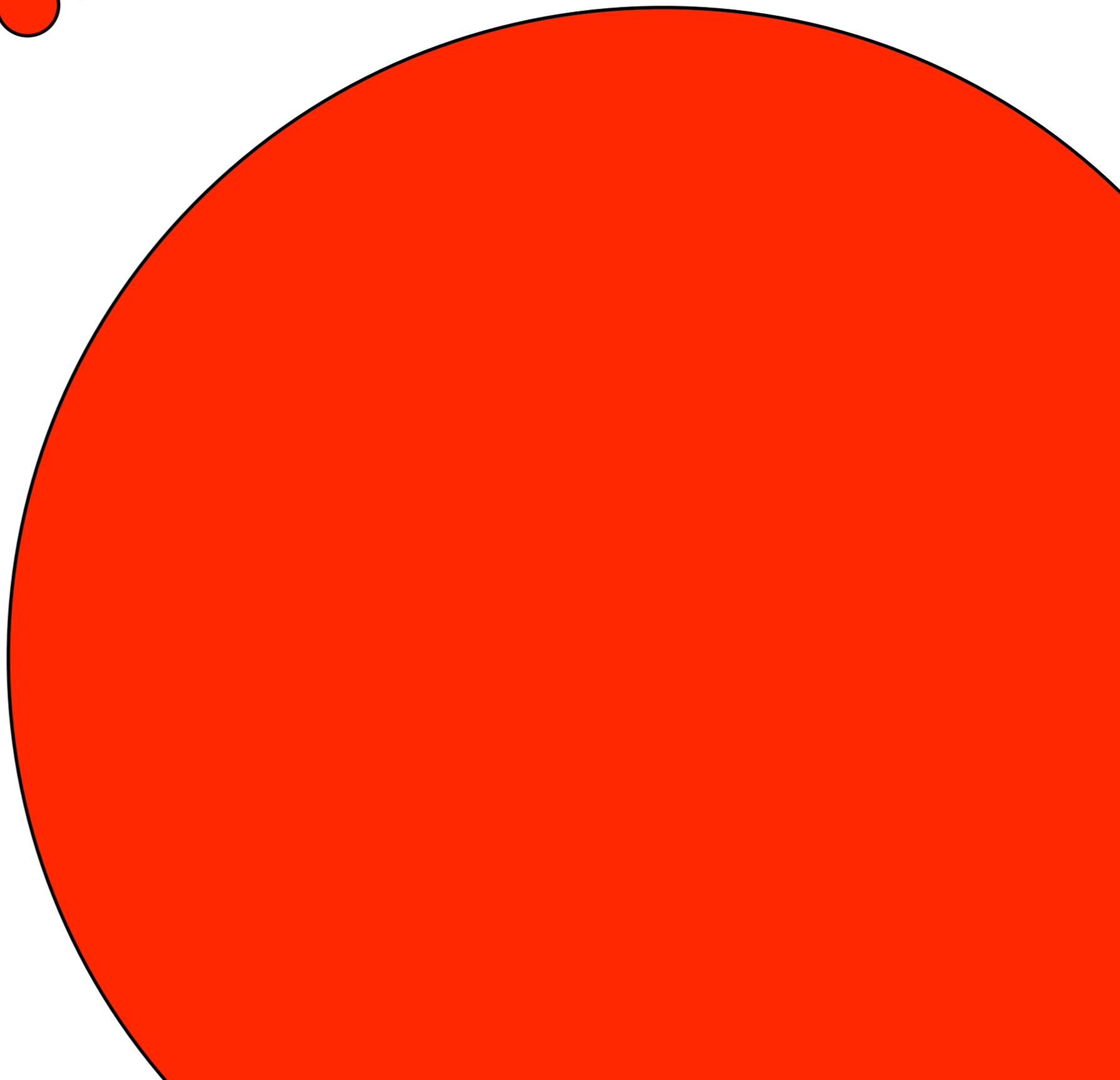


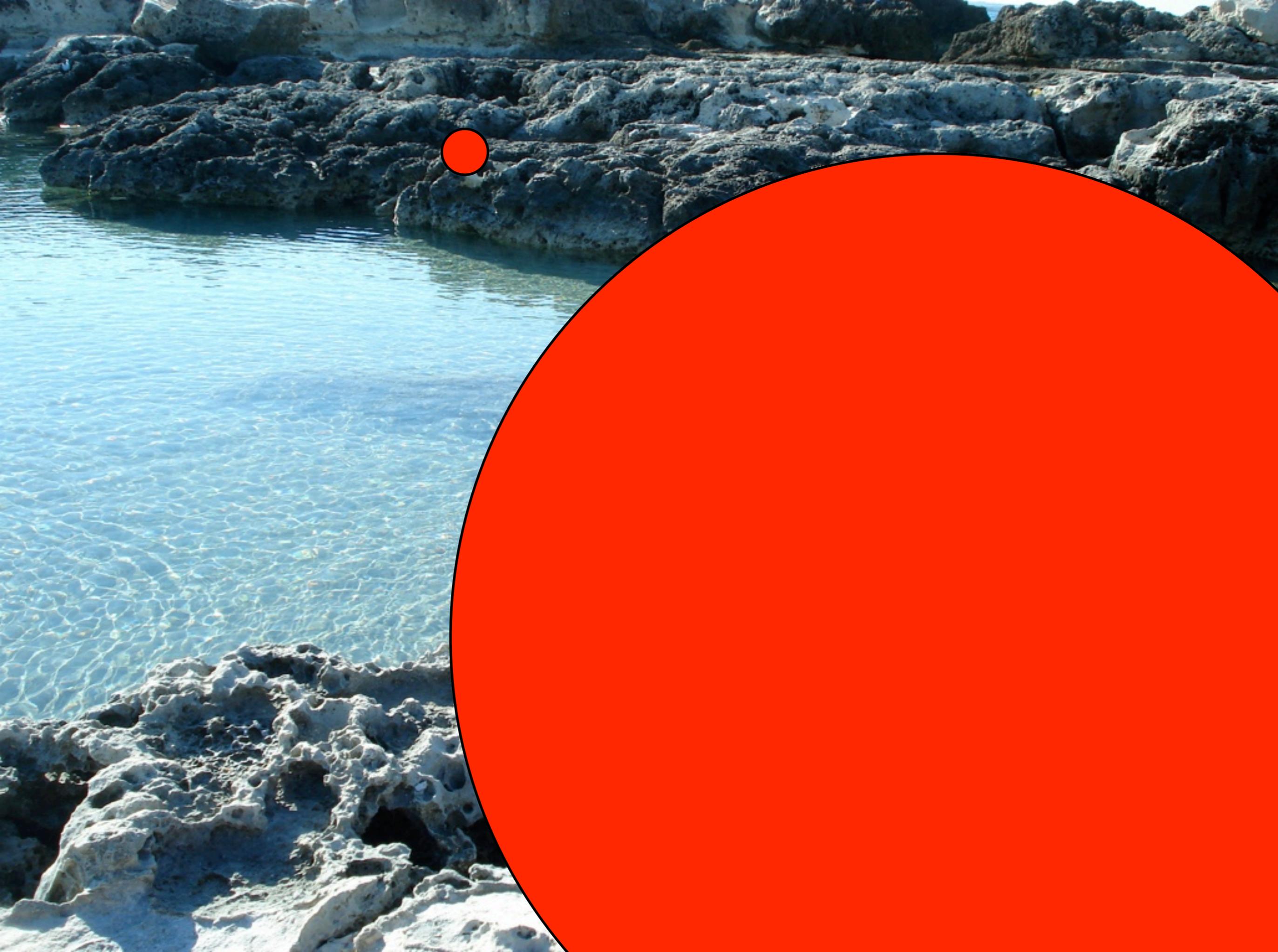
TENSIONE

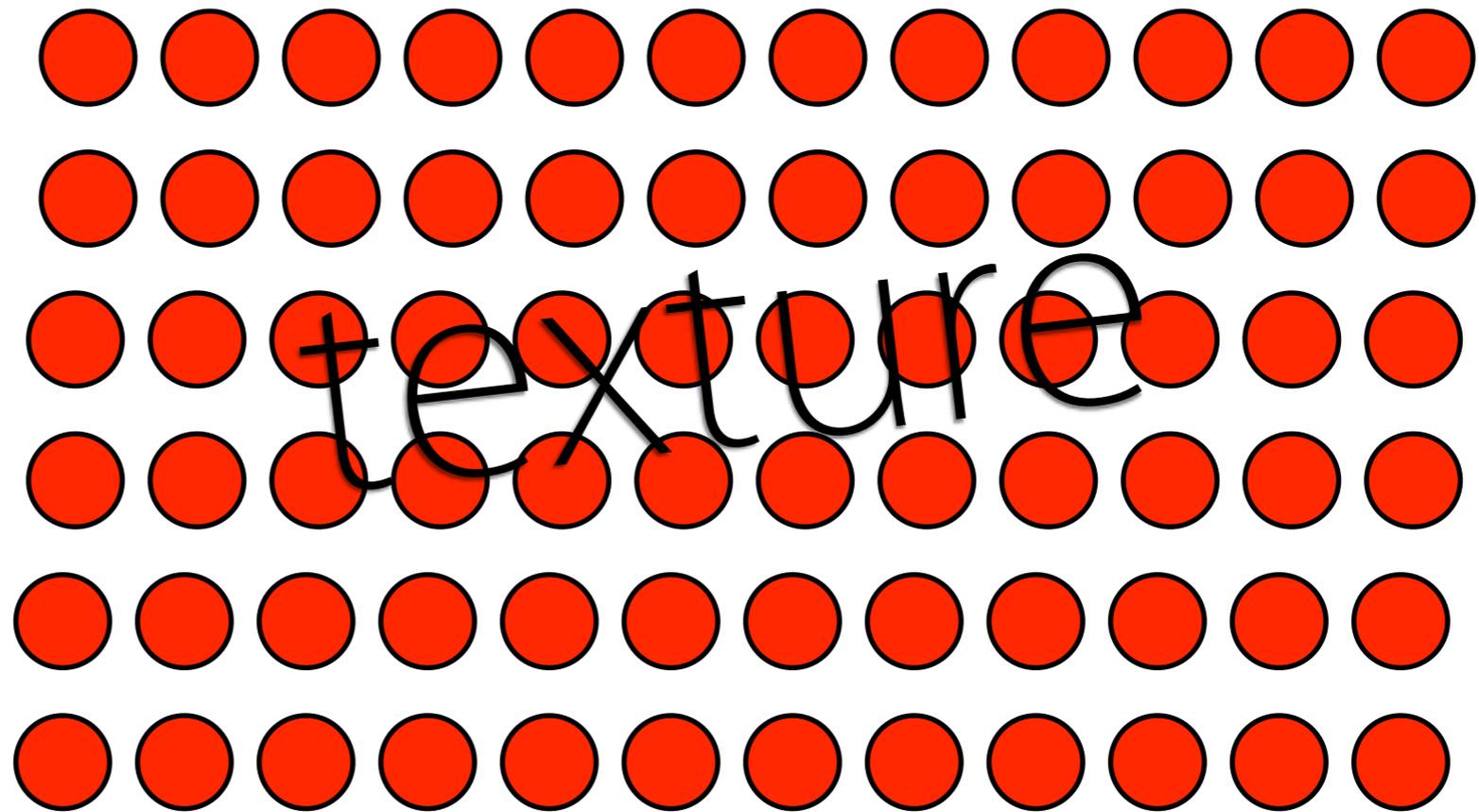




Dimensioni

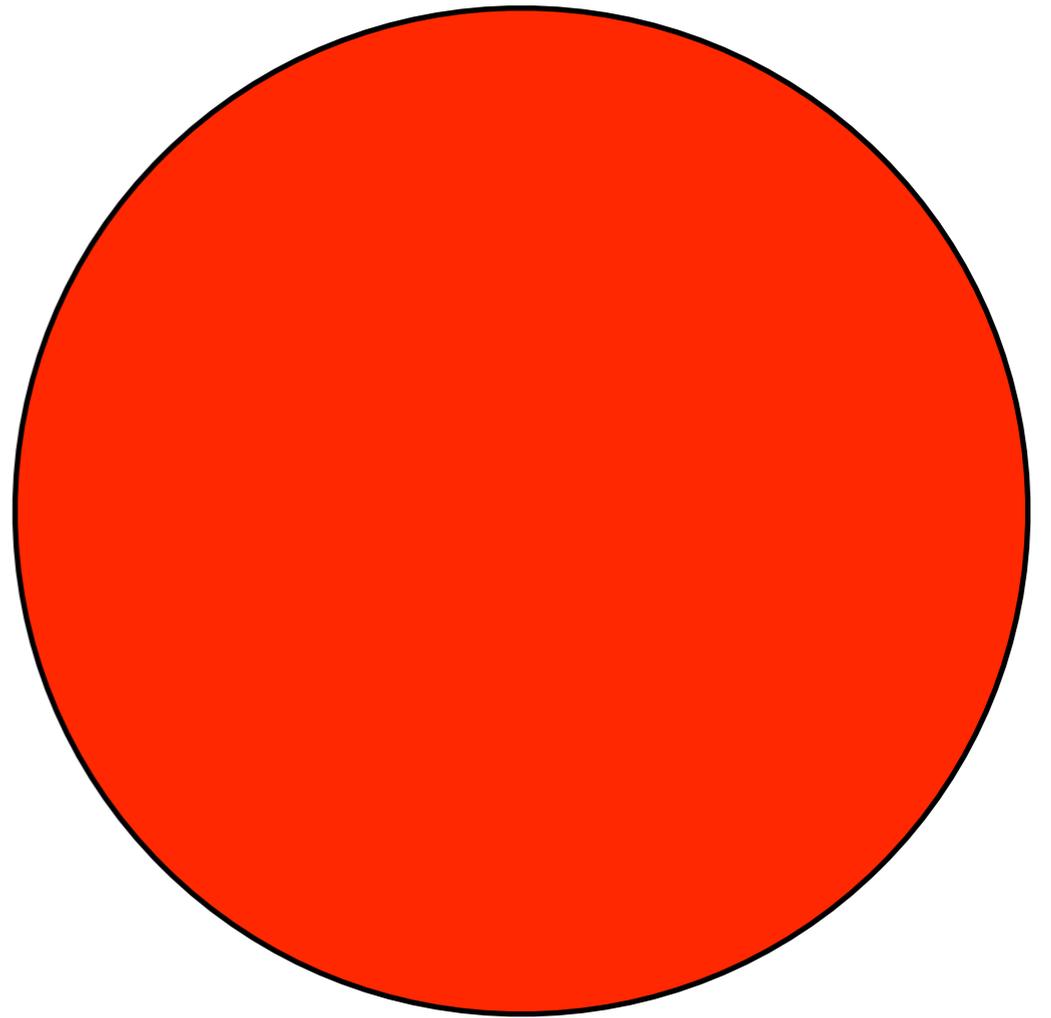
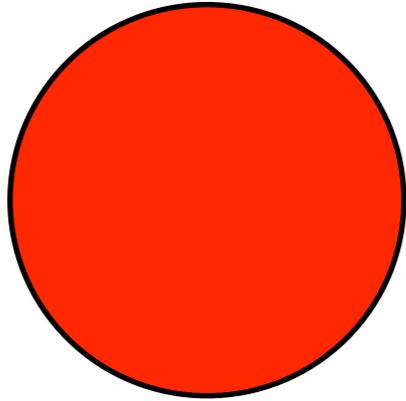


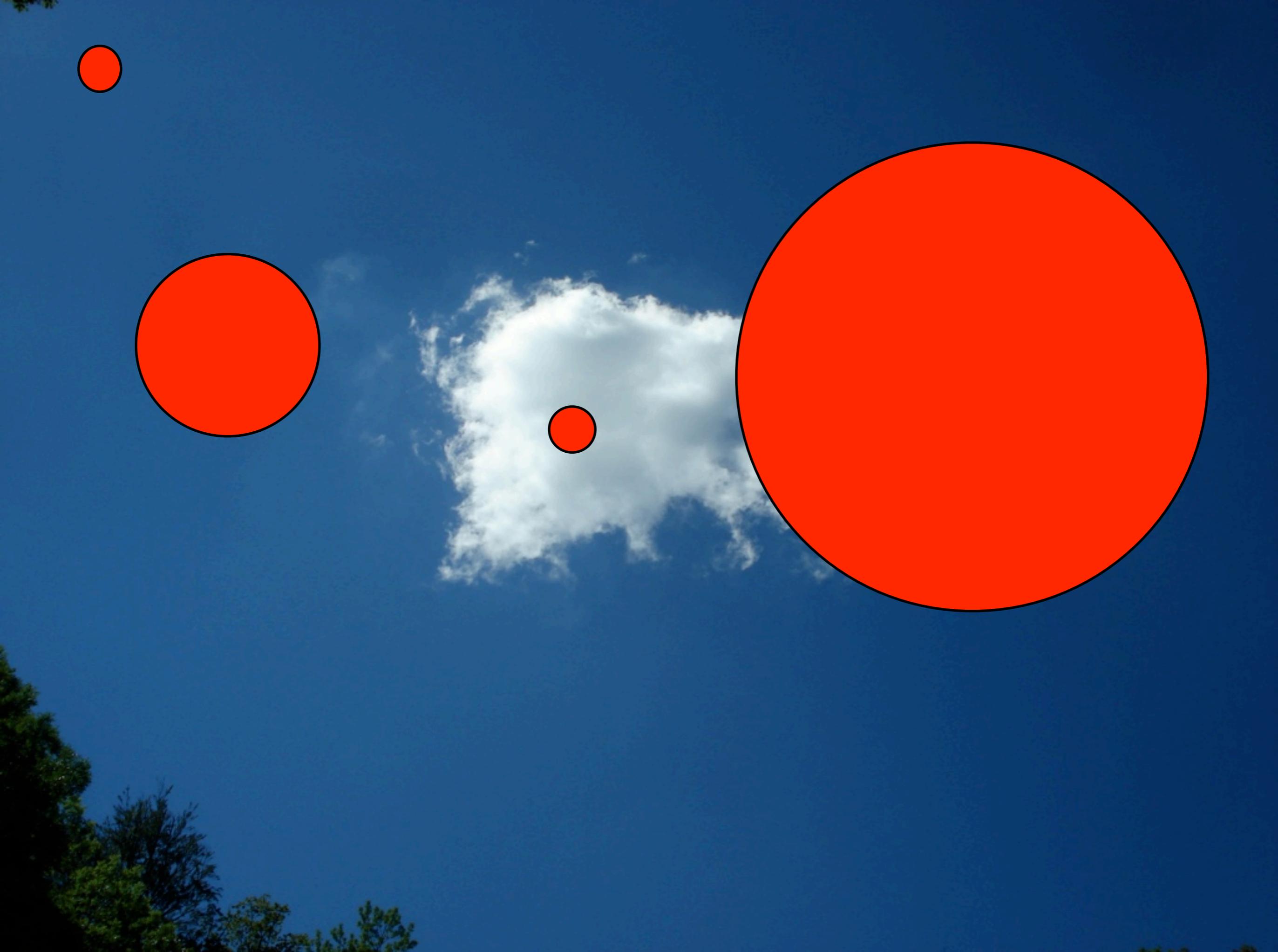


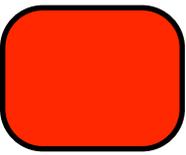




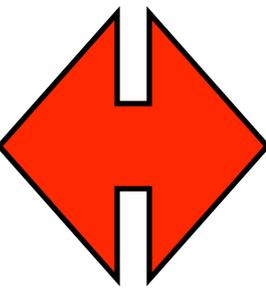
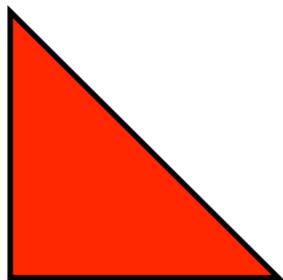
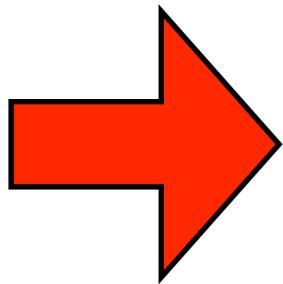
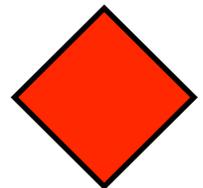
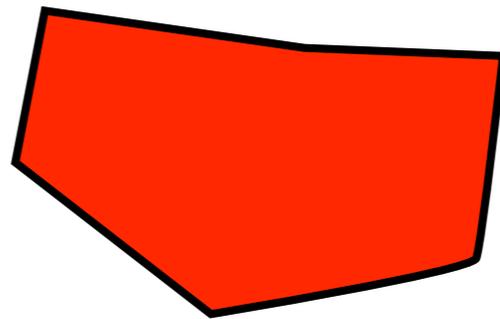
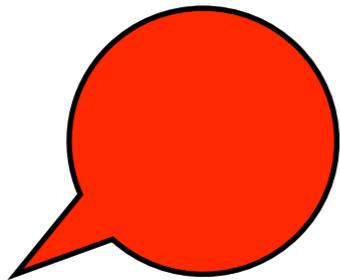
spazio

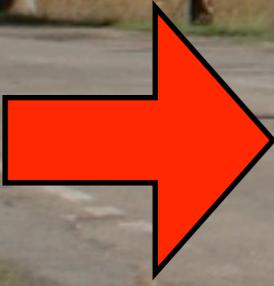






forme



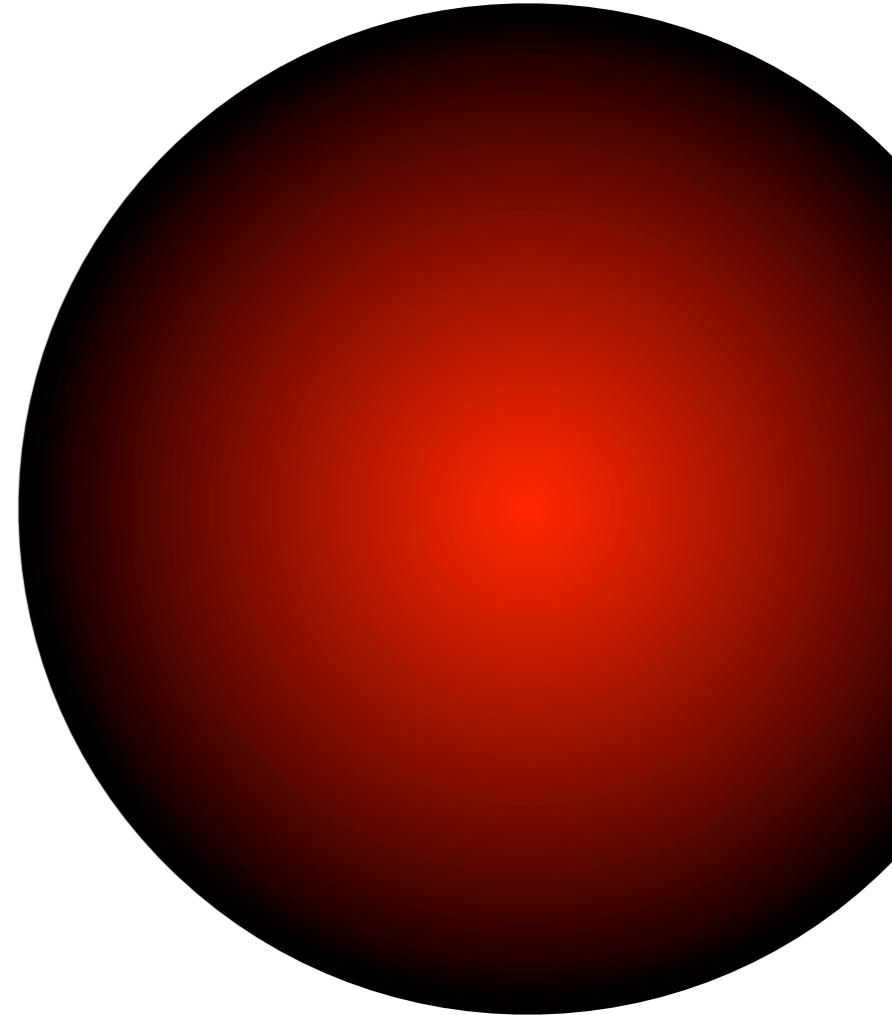
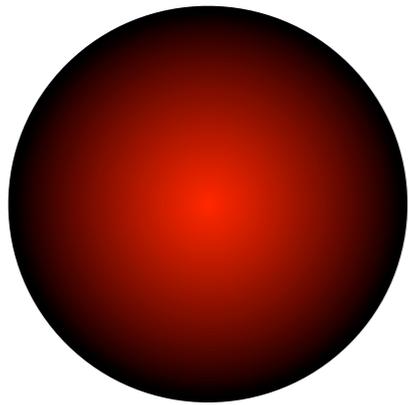
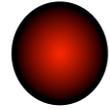


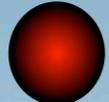
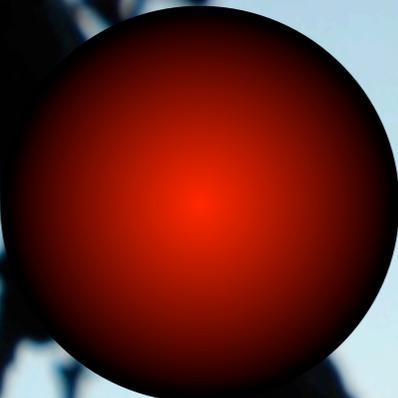


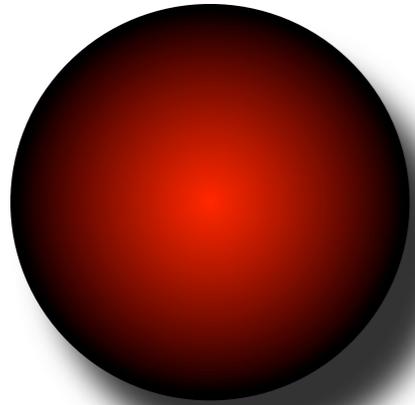
STOP

STOP

luce

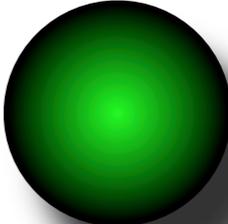
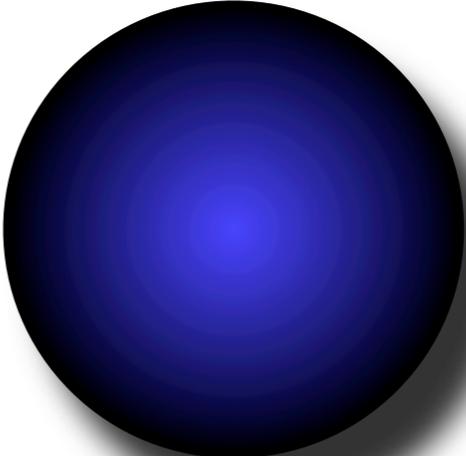






• ombre





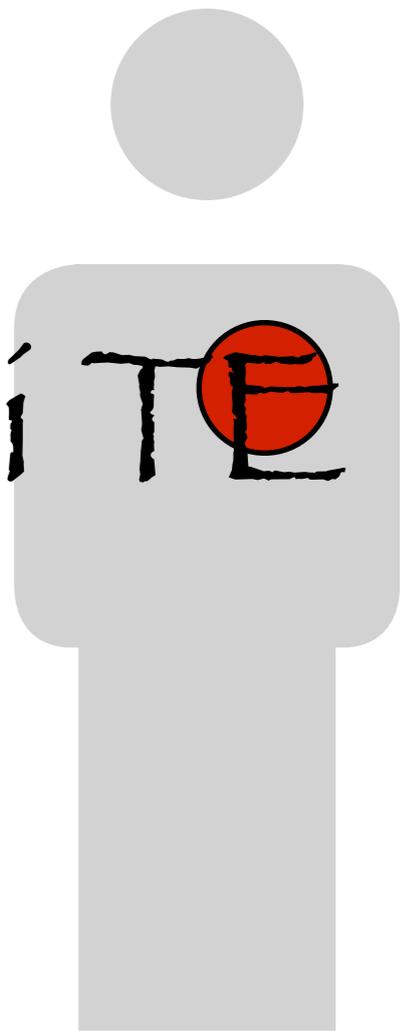
colore

colore

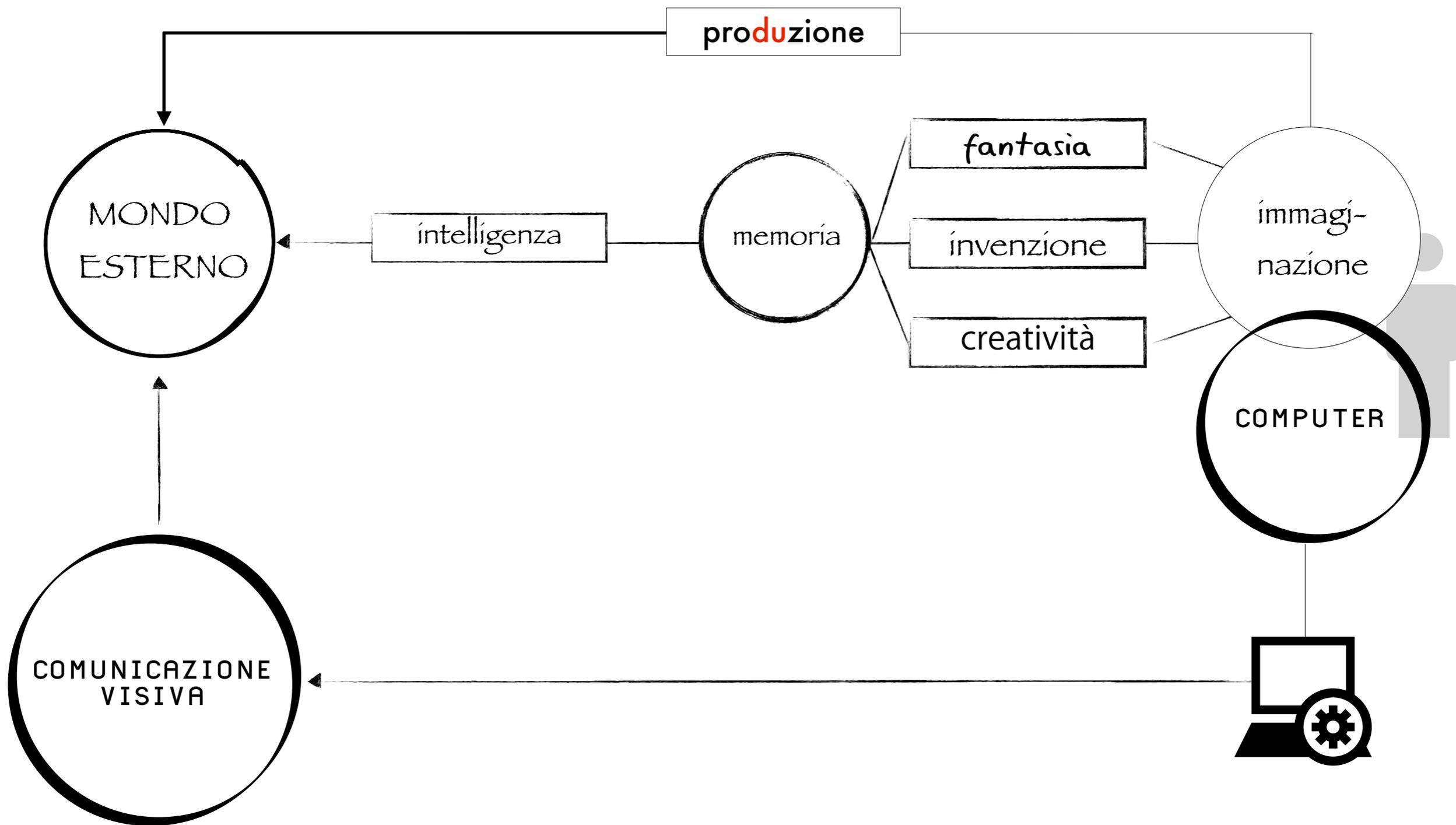


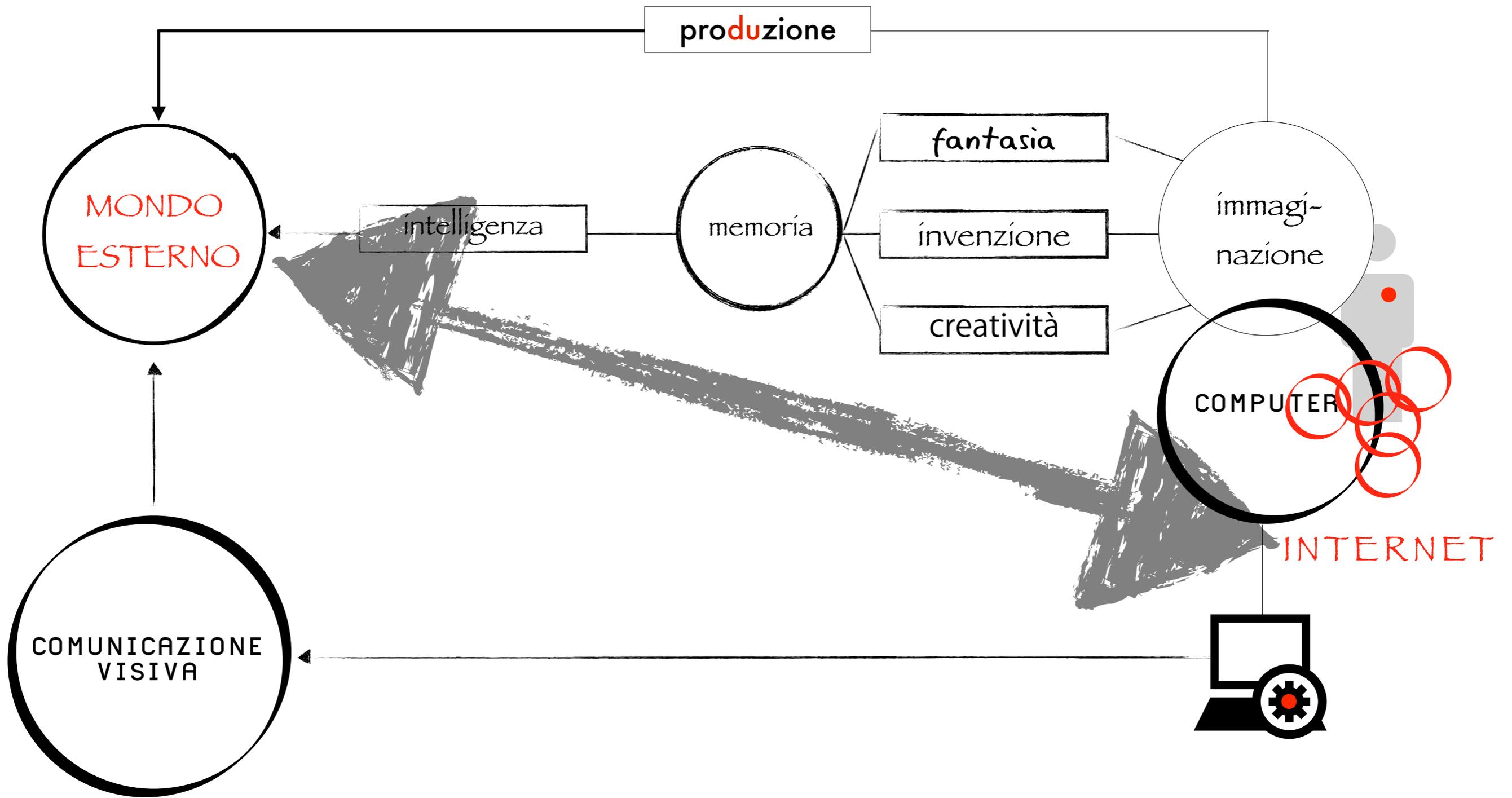
il linguaggio del

CONTENUTO parla di TE



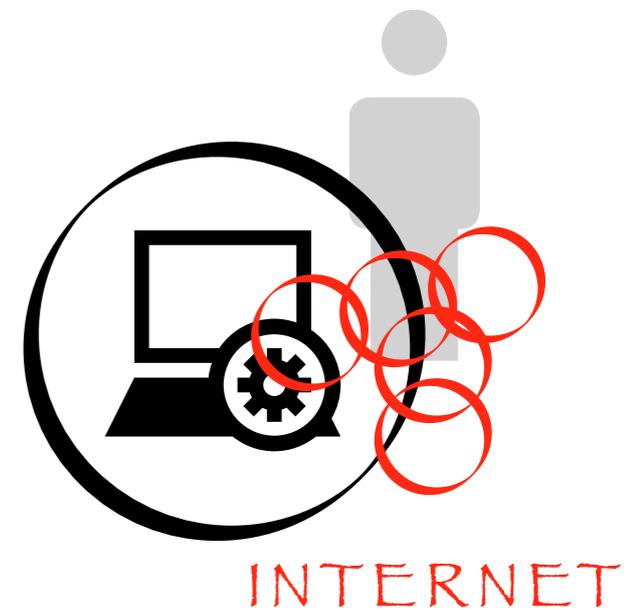
What's Digital Graphic Design

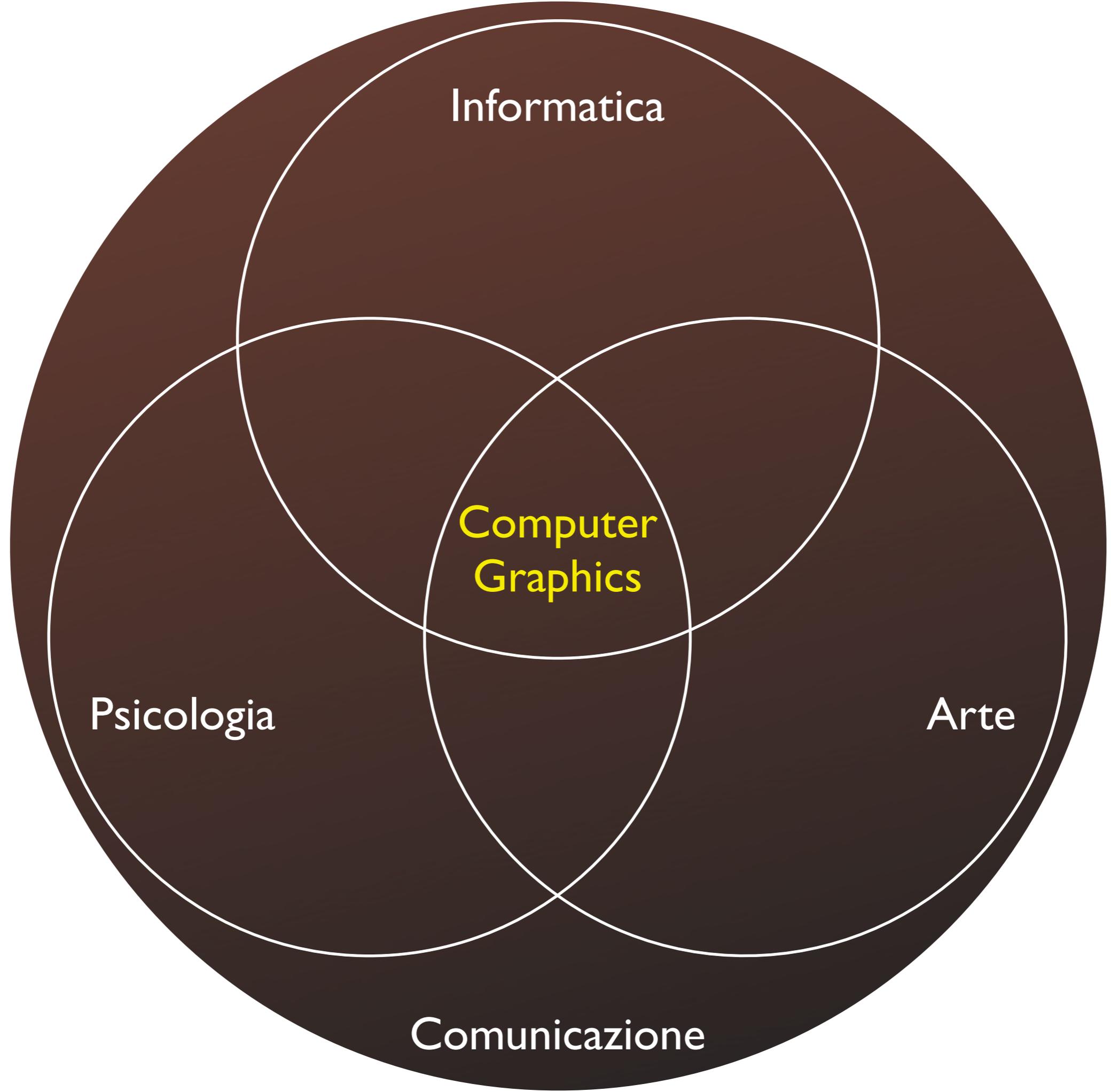




Evoluzione della comunicazione visiva

Cambiamenti di paradigma dell'Era digitale (1950-oggi)





Informatica

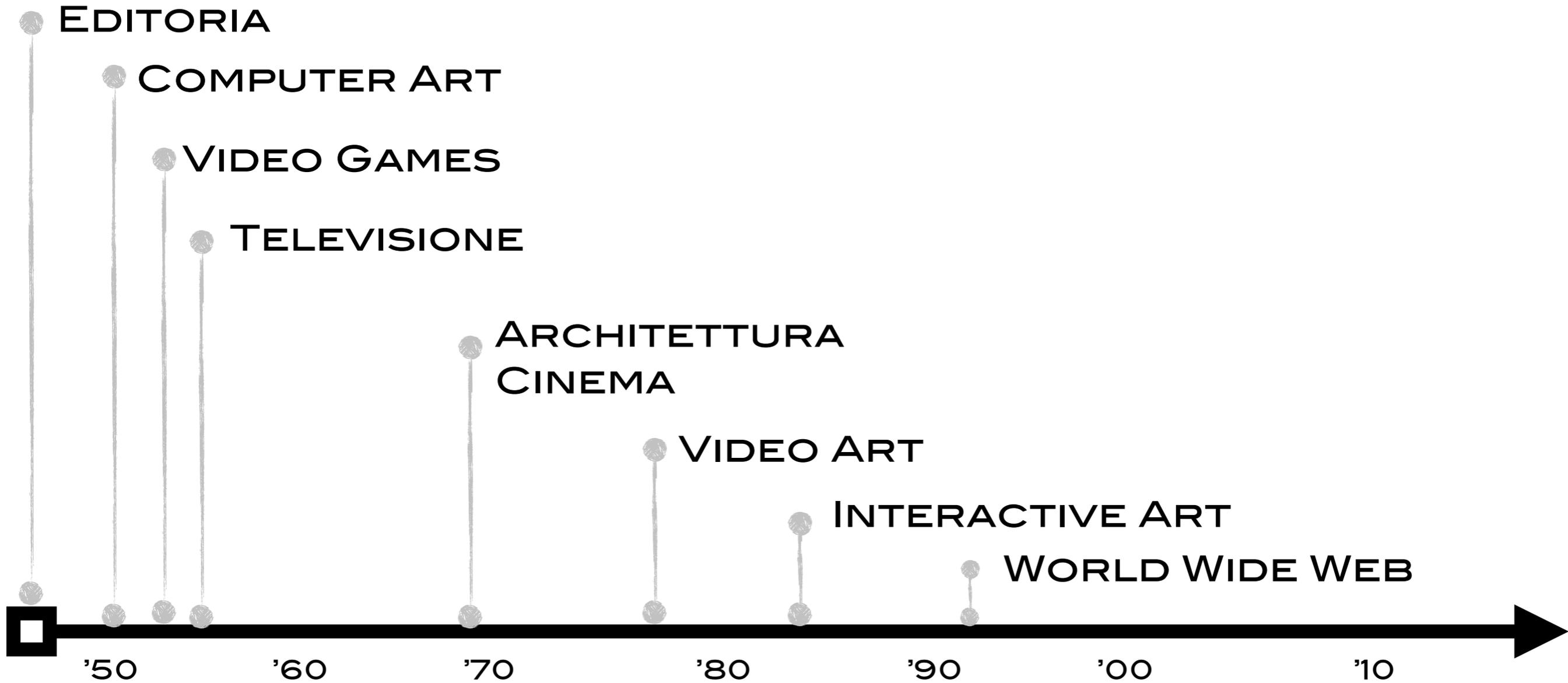
Computer
Graphics

Psicologia

Arte

Comunicazione

COMPUTER



Touch Screen

Interactive Life

Interactive Player

Video Editing

3D

2D

Central Unit

Devices

Time Sharing

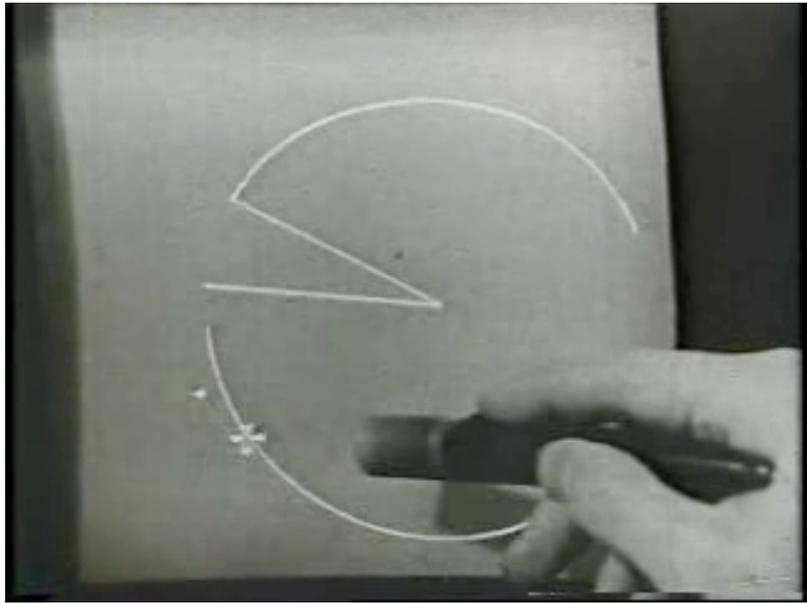
Desktop

Nets

Convergenza

Mobile Web

Electronic Brain



'50

'60

'70

'80

'90

'00

'10



Touch Screen

Interactive Life

Interactive Player

Video Editing

3D

2D

Central Unit

Devices

Time Sharing

Desktop

Nets

Convergenza

Mobile Web

Electronic Brain



'50

'60

'70

'80

'90

'00

'10



Touch Screen

Interactive Life

Interactive Player

Video Editing

3D

2D

Central Unit

Devices

Time Sharing

Desktop

Nets

Convergenza

Mobile Web

Electronic Brain



'50

'60

'70

'80

'90

'00

'10



Touch Screen

Interactive Life

Interactive Player

Video Editing

3D

2D

Central Unit

Devices

Time Sharing

Desktop

Nets

Convergenza

Mobile Web

Electronic Brain



'50

'60

'70

'80

'90

'00

'10



Touch Screen

Interactive Life

Interactive Player

Video Editing

3D

2D

Central Unit

Devices

Time Sharing

Desktop

Nets

Convergenza

Mobile Web

Electronic Brain



'50

'60

'70

'80

'90

'00

'10



Touch Screen

Interactive Life

Interactive Player

Video Editing

3D

2D

Central Unit

Devices

Time Sharing

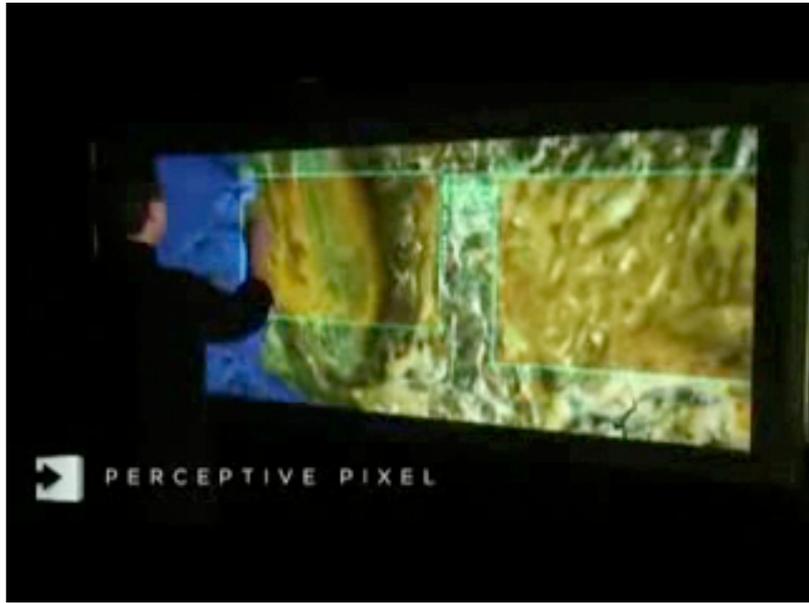
Desktop

Nets

Convergenza

Mobile Web

Electronic Brain



'50

'60

'70

'80

'90

'00

'10



Touch Screen

Interactive Life

Interactive Player

Video Editing

3D

2D

Central Unit

Devices

Time Sharing

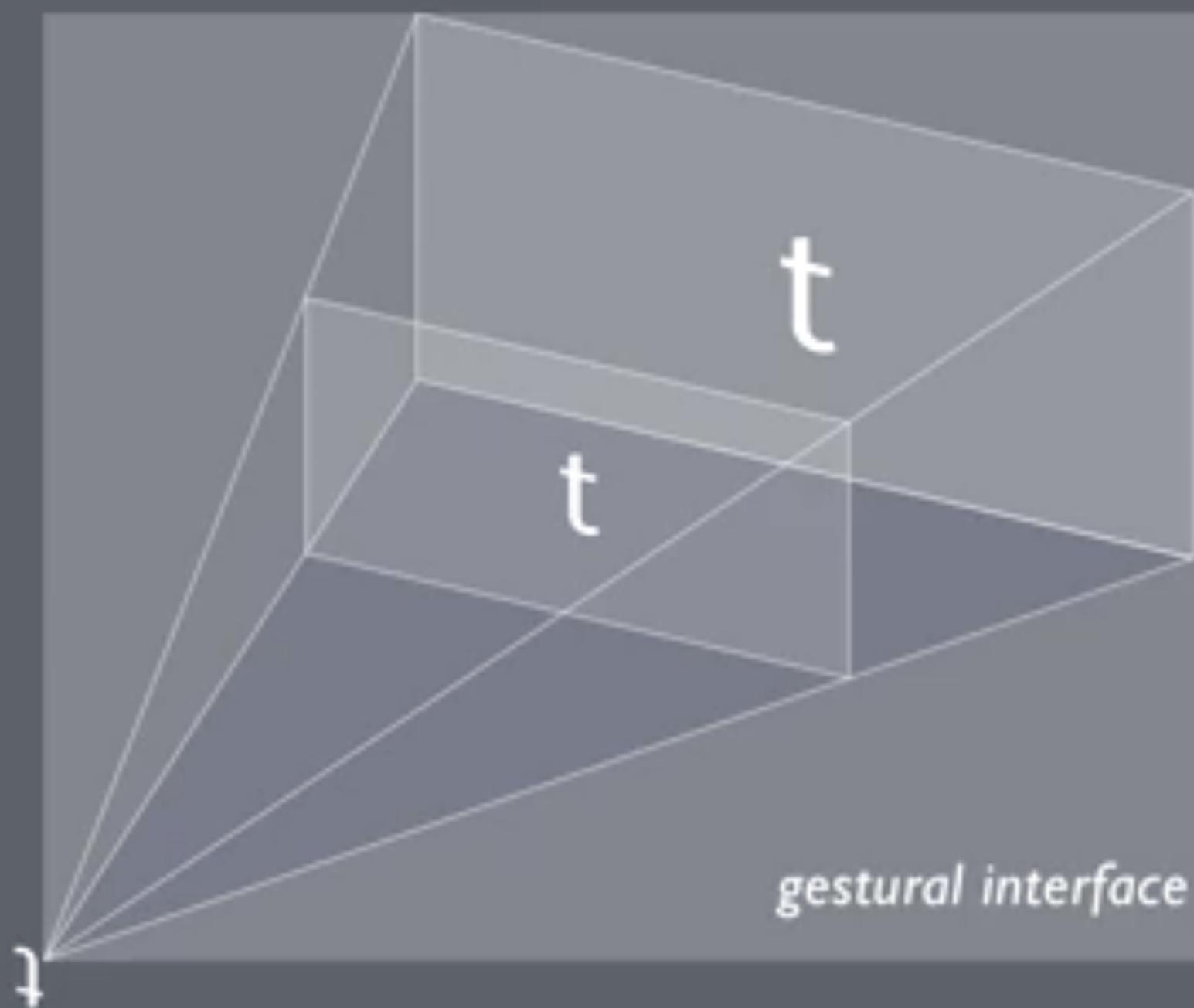
Desktop

Nets

Convergenza

Mobile Web

Electronic Brain

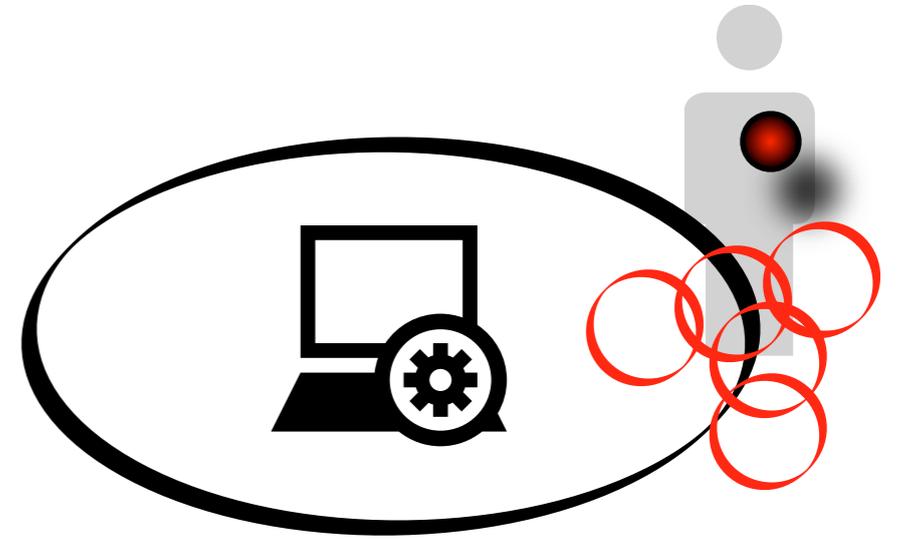


TAMPER

gestural interface for cinematic design

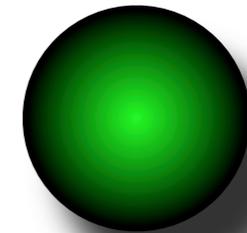


Comunicazione visiva



INTERNET

Il bisogno di lasciare un segno



Il bisogno di lasciare un segno

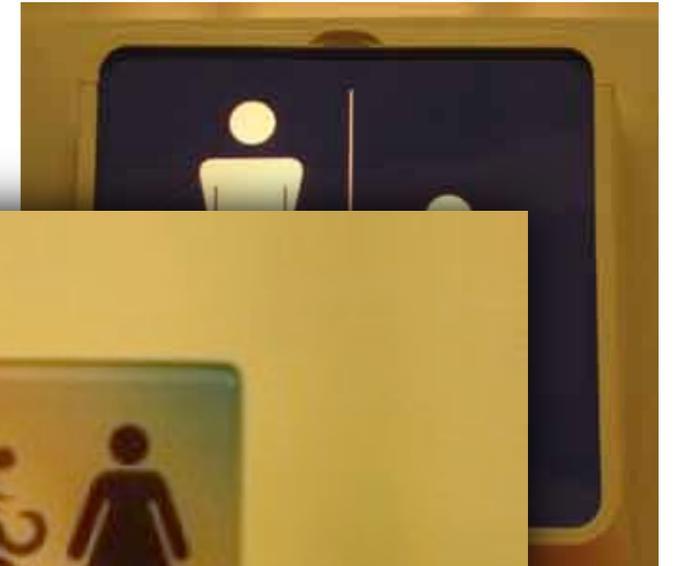
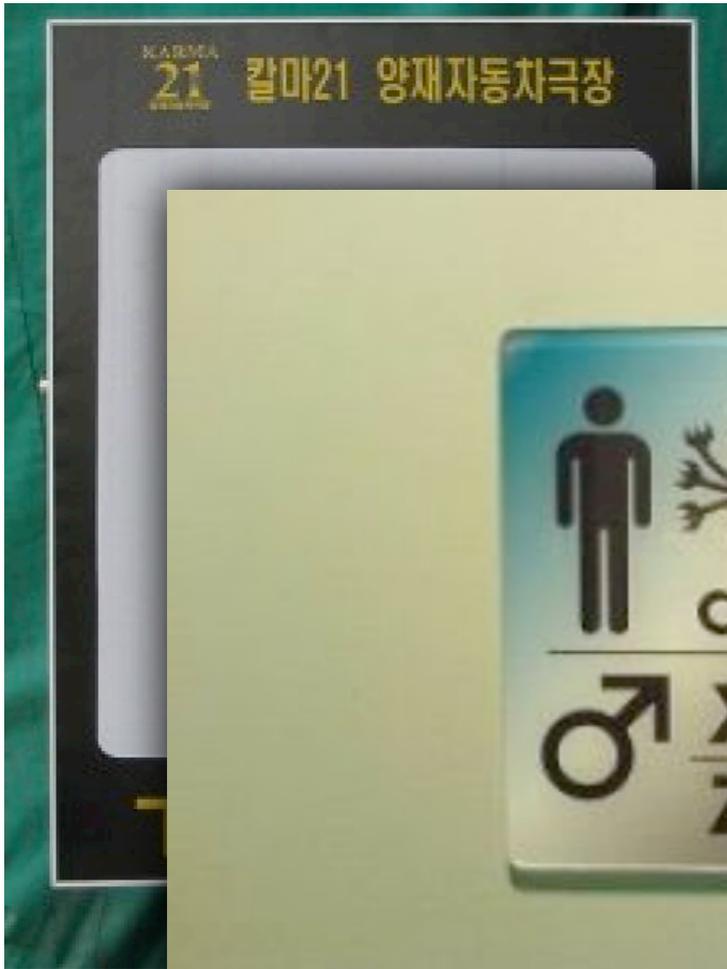


Photograph by Sisse Brimberg

Il bisogno di lasciare un segno



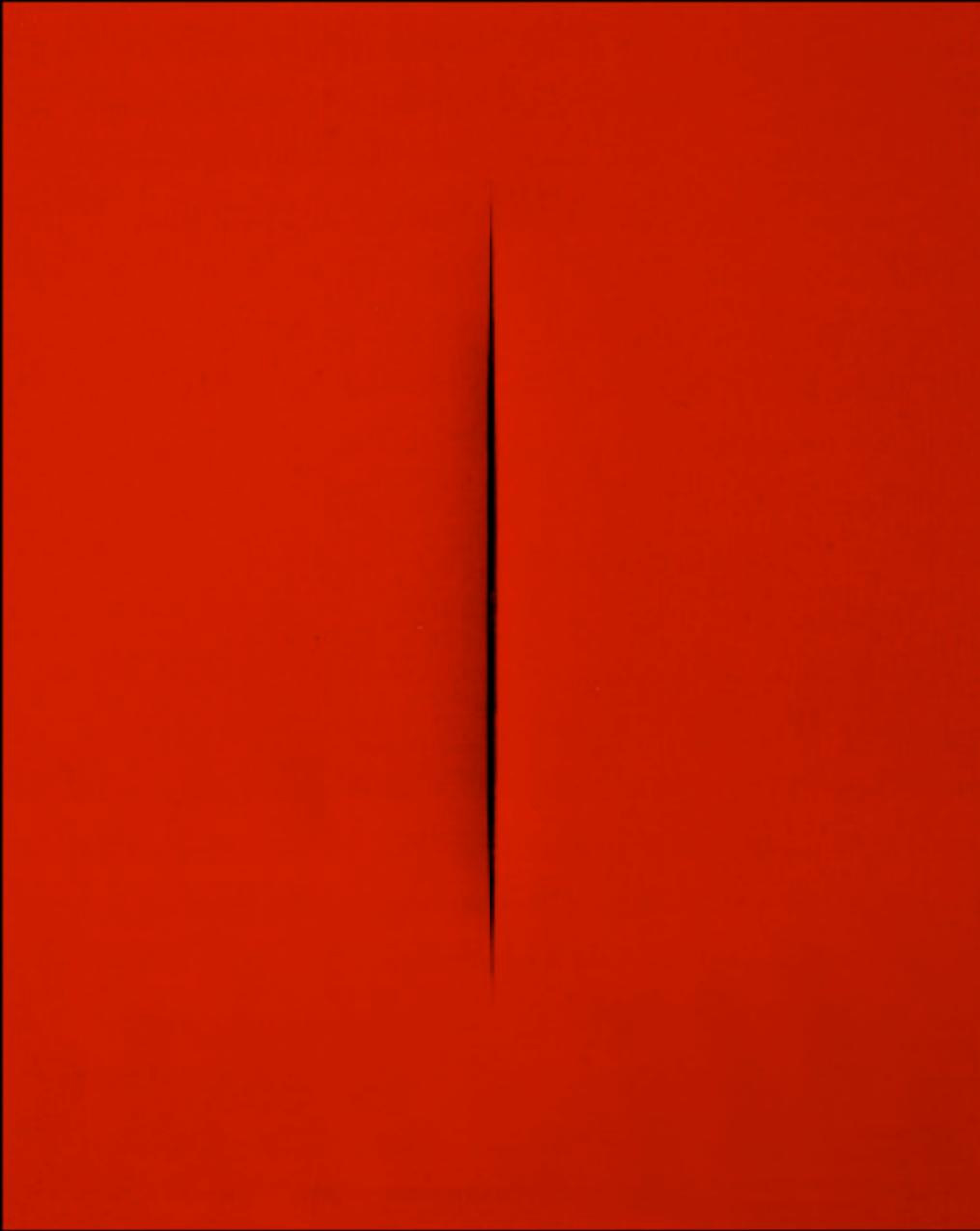
Il bisogno di lasciare un segno

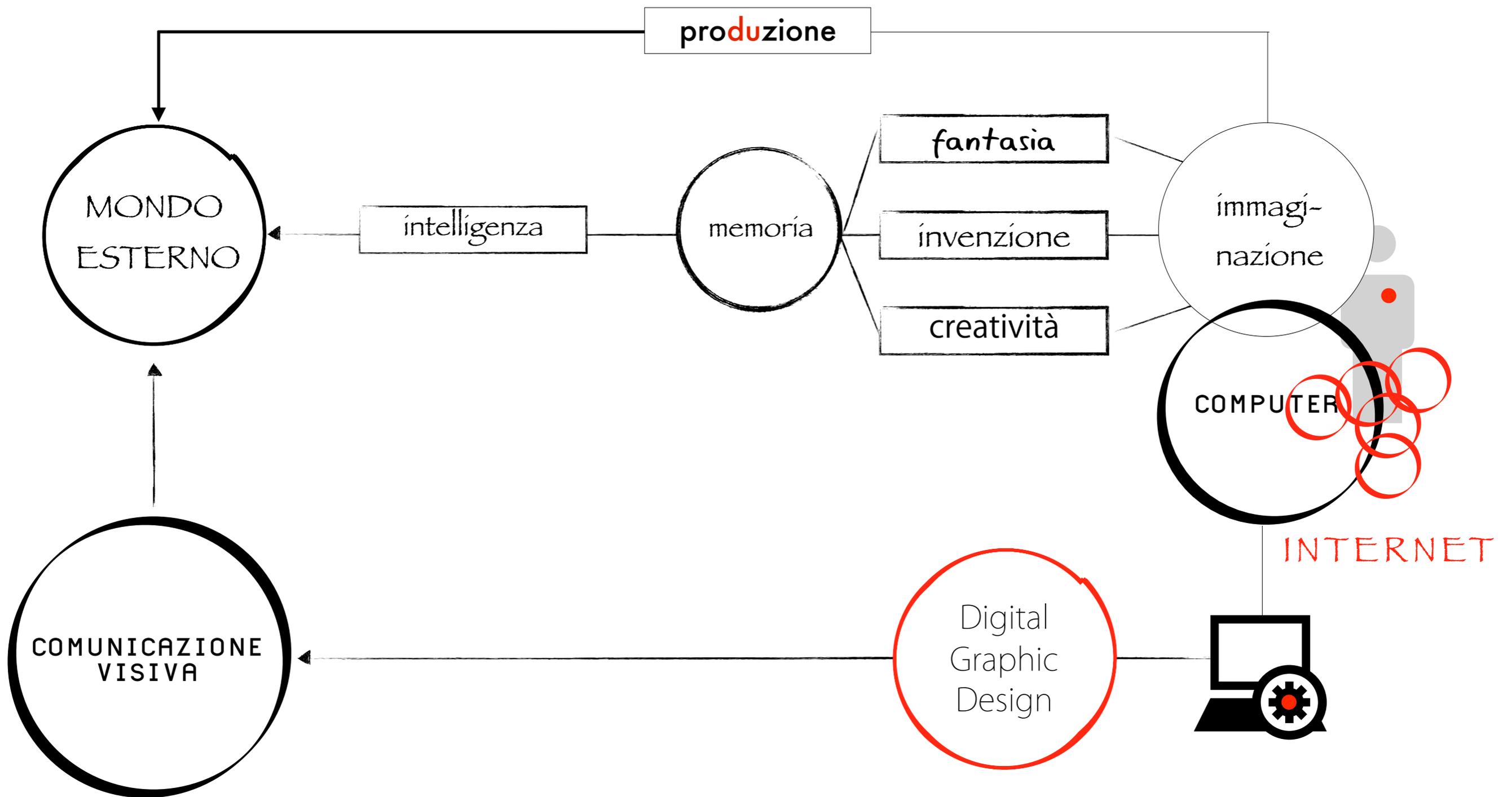




UOMO

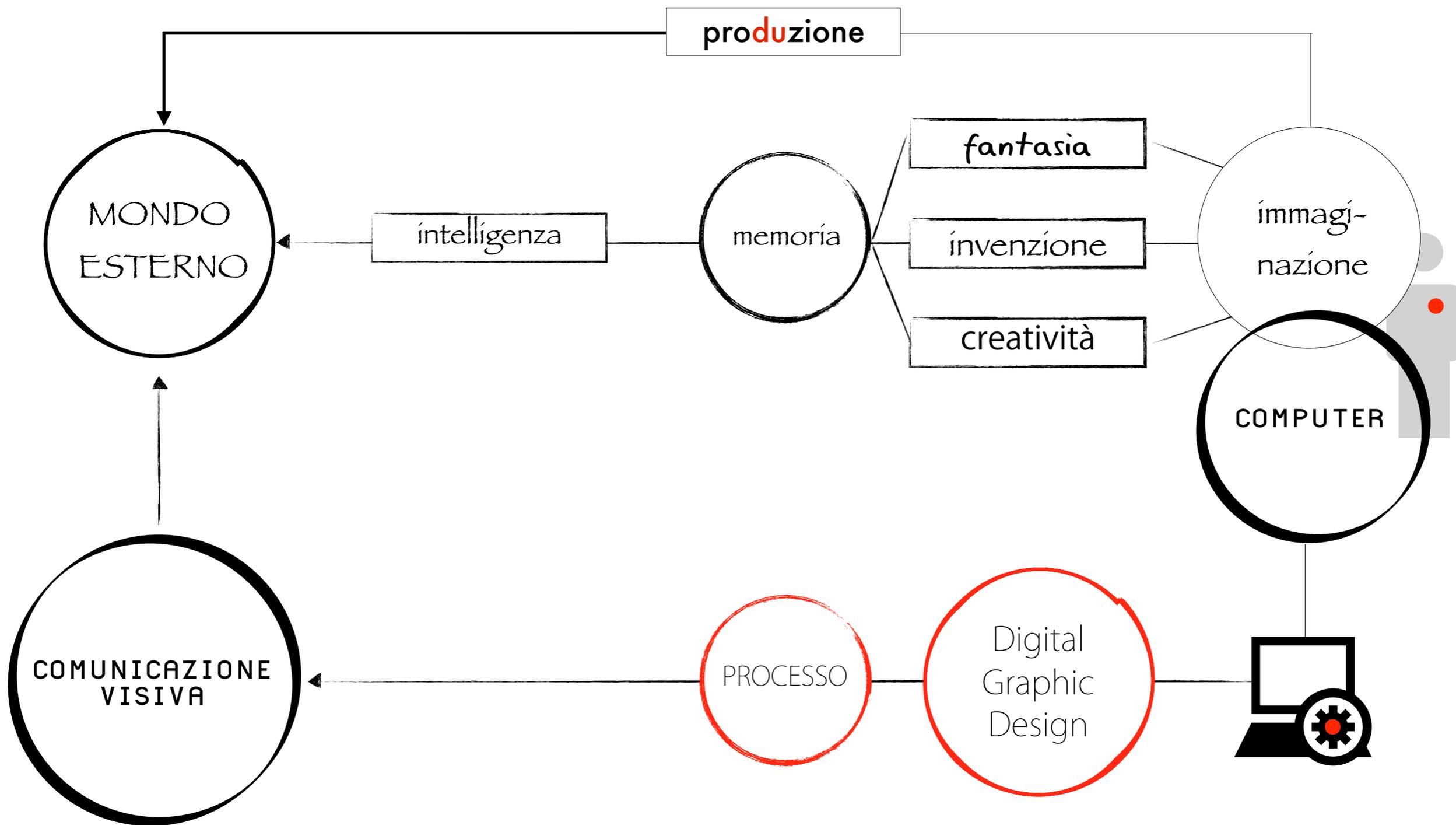
DONNA



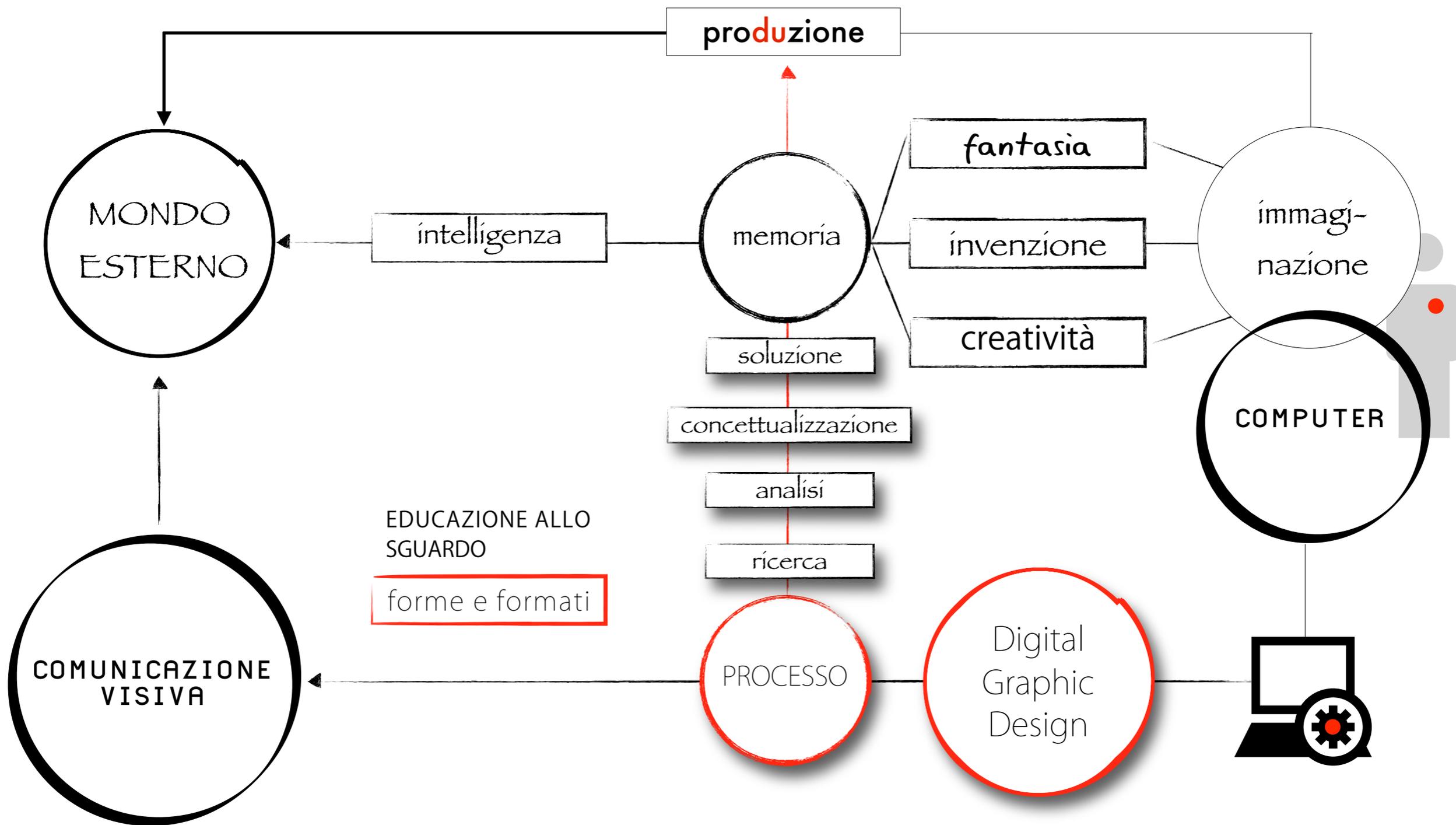


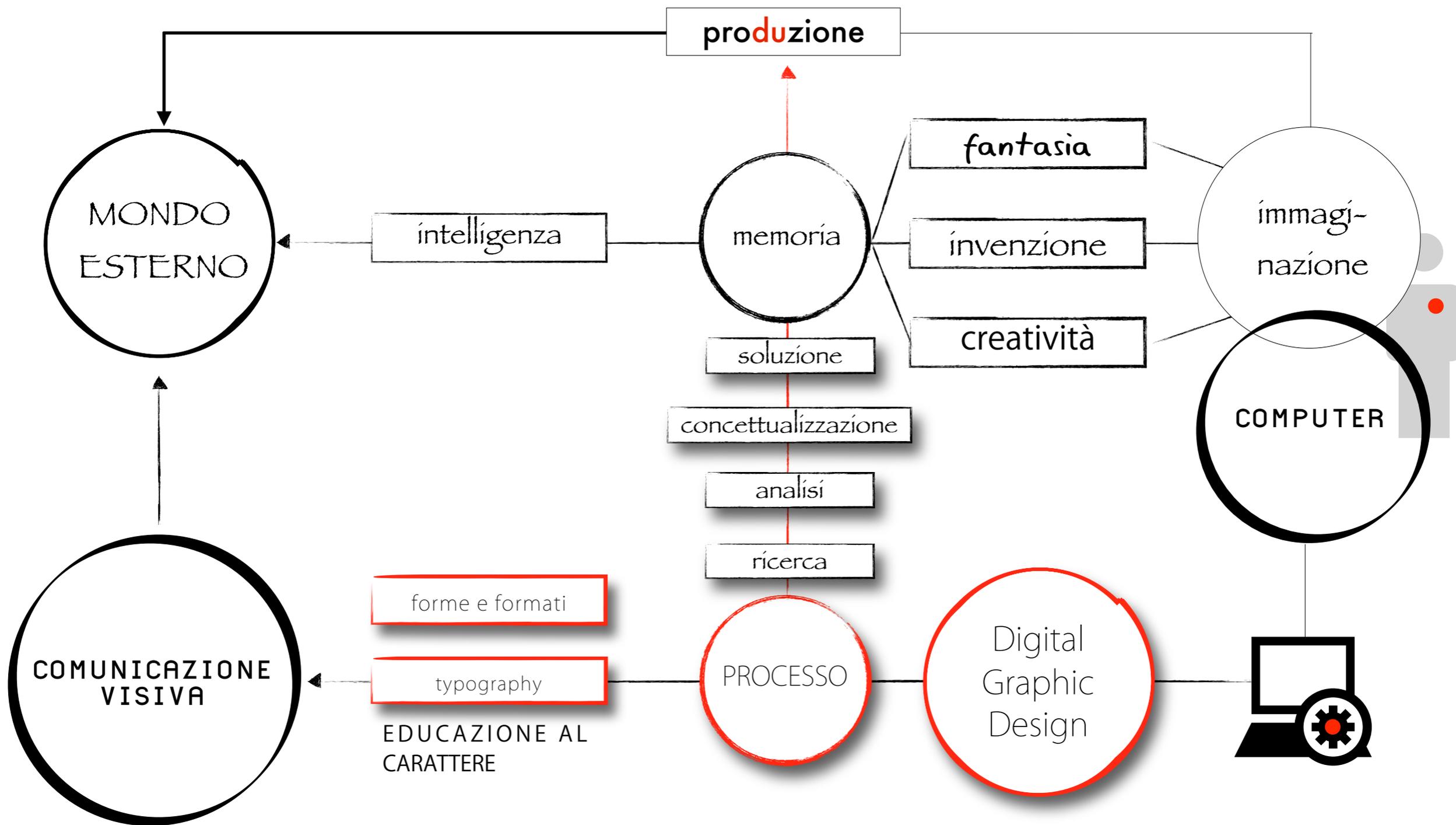
“La bellezza è l'unico antidoto alla violenza

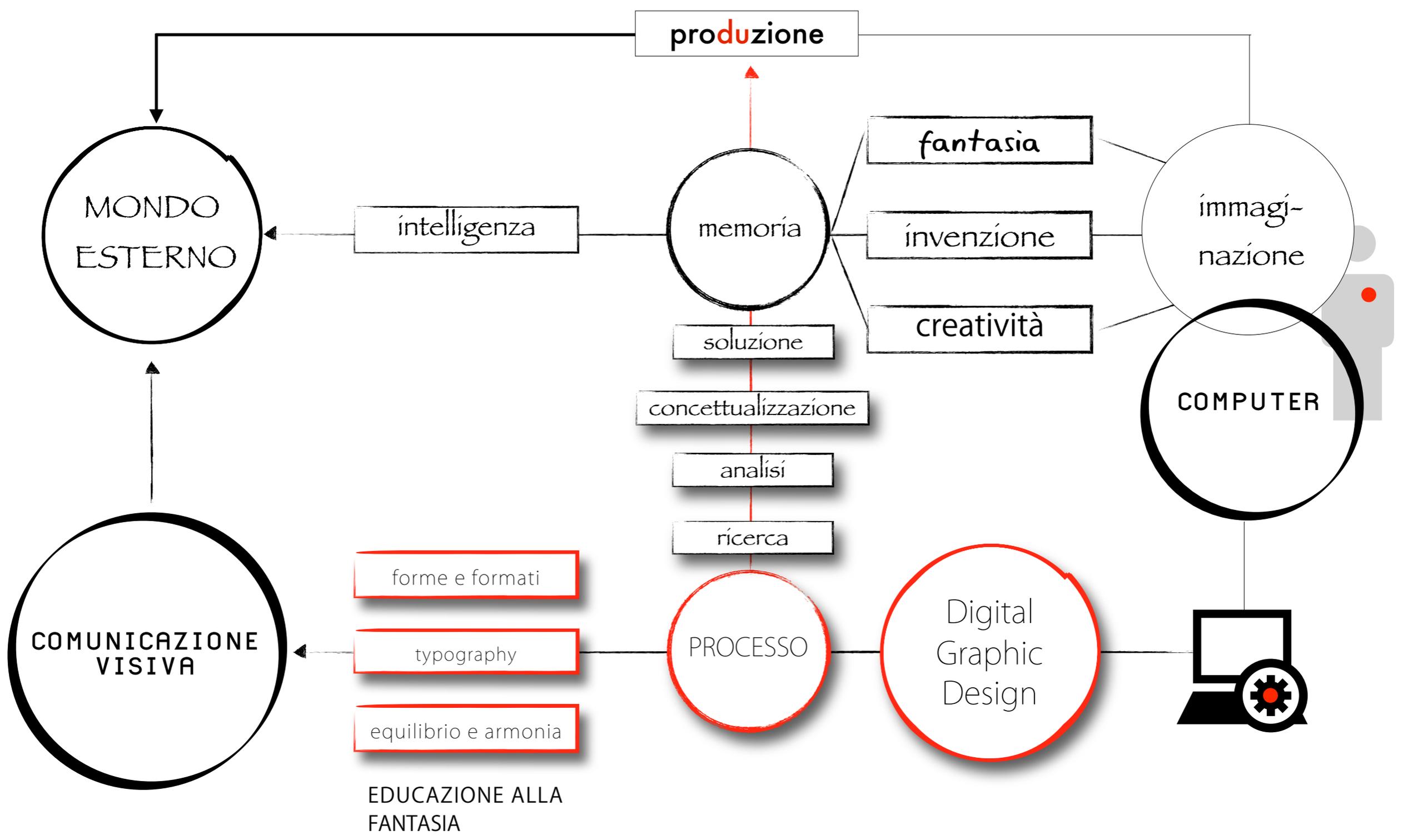
P.P.Pasolini



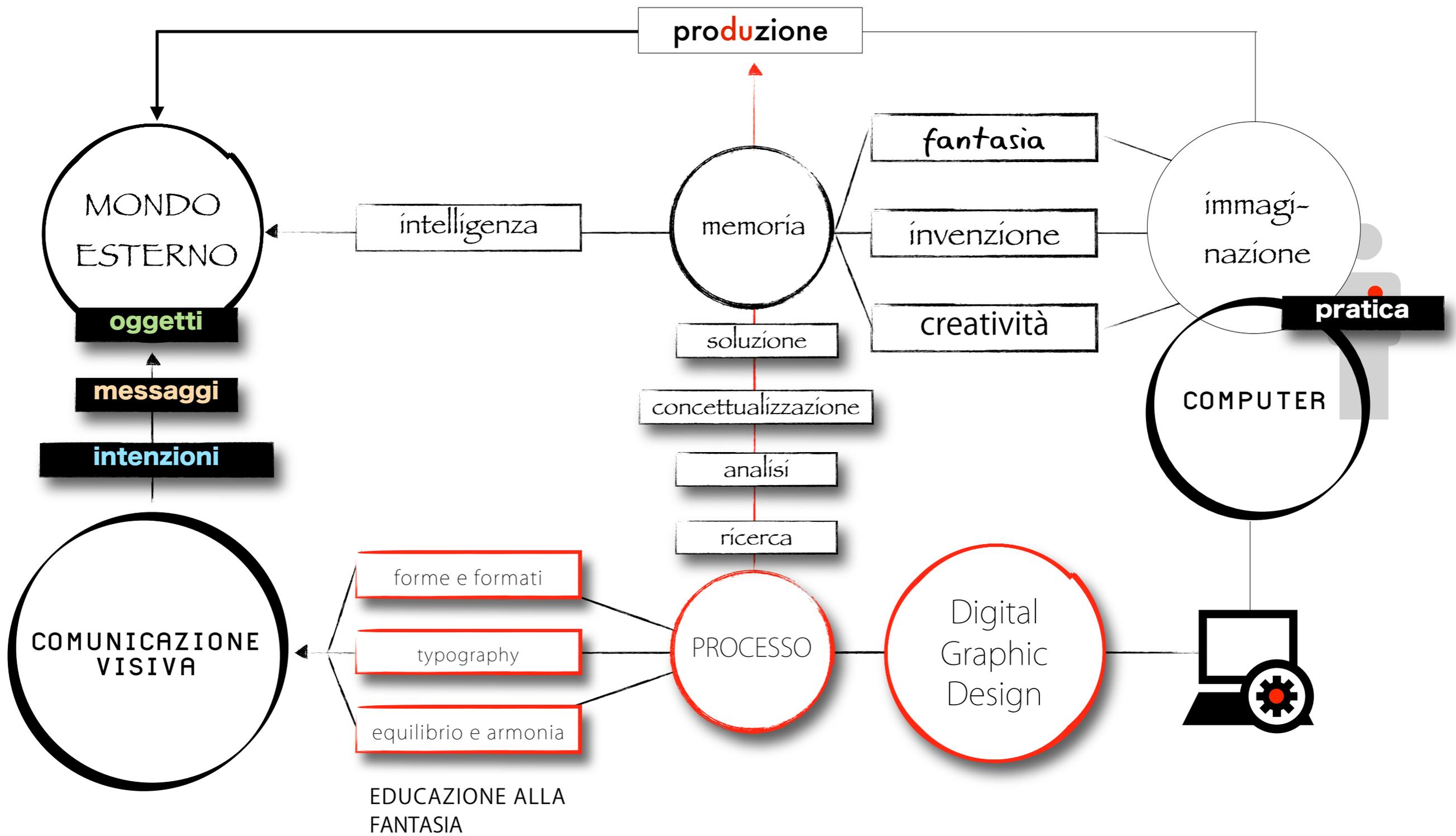
What

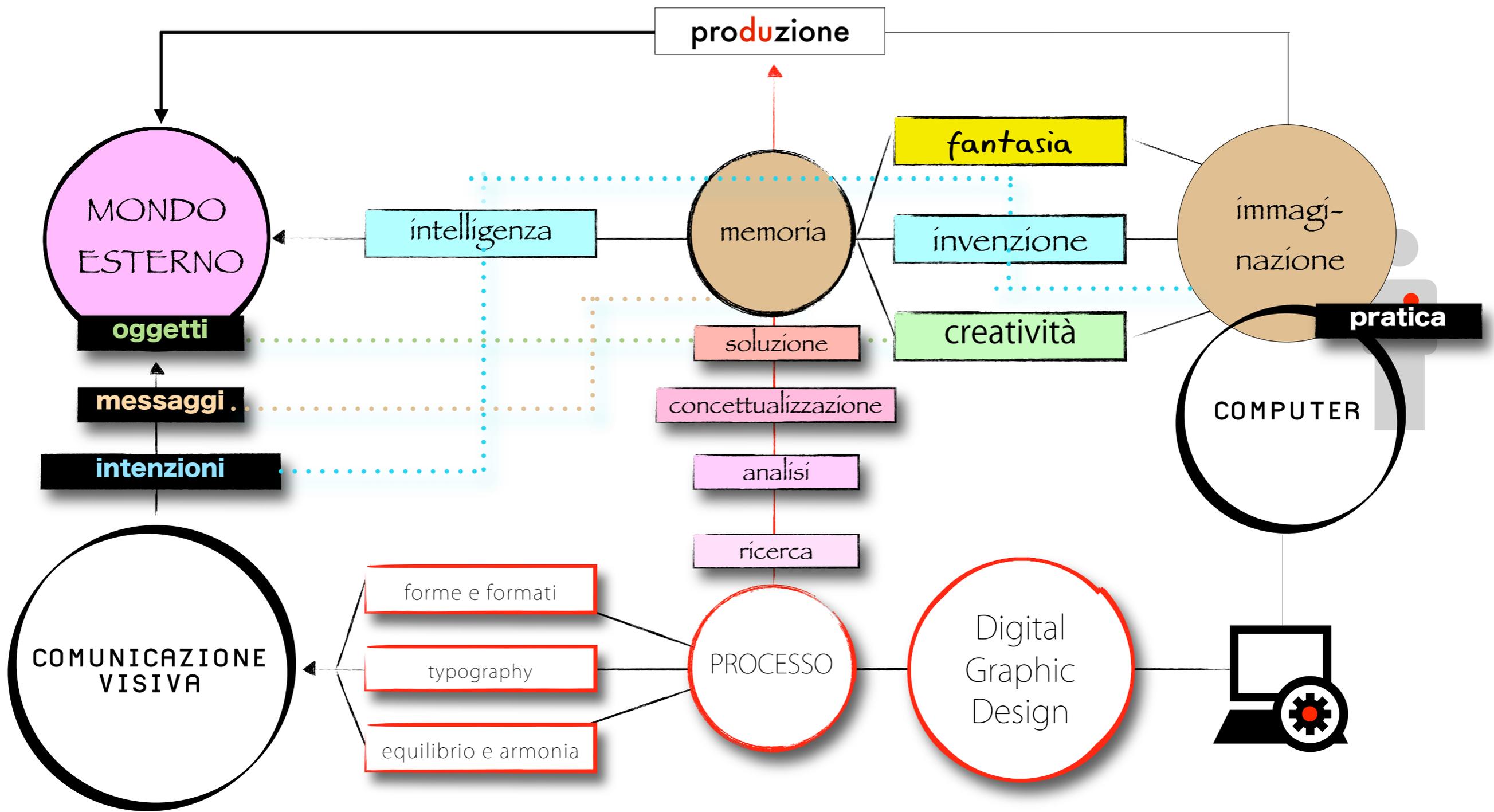


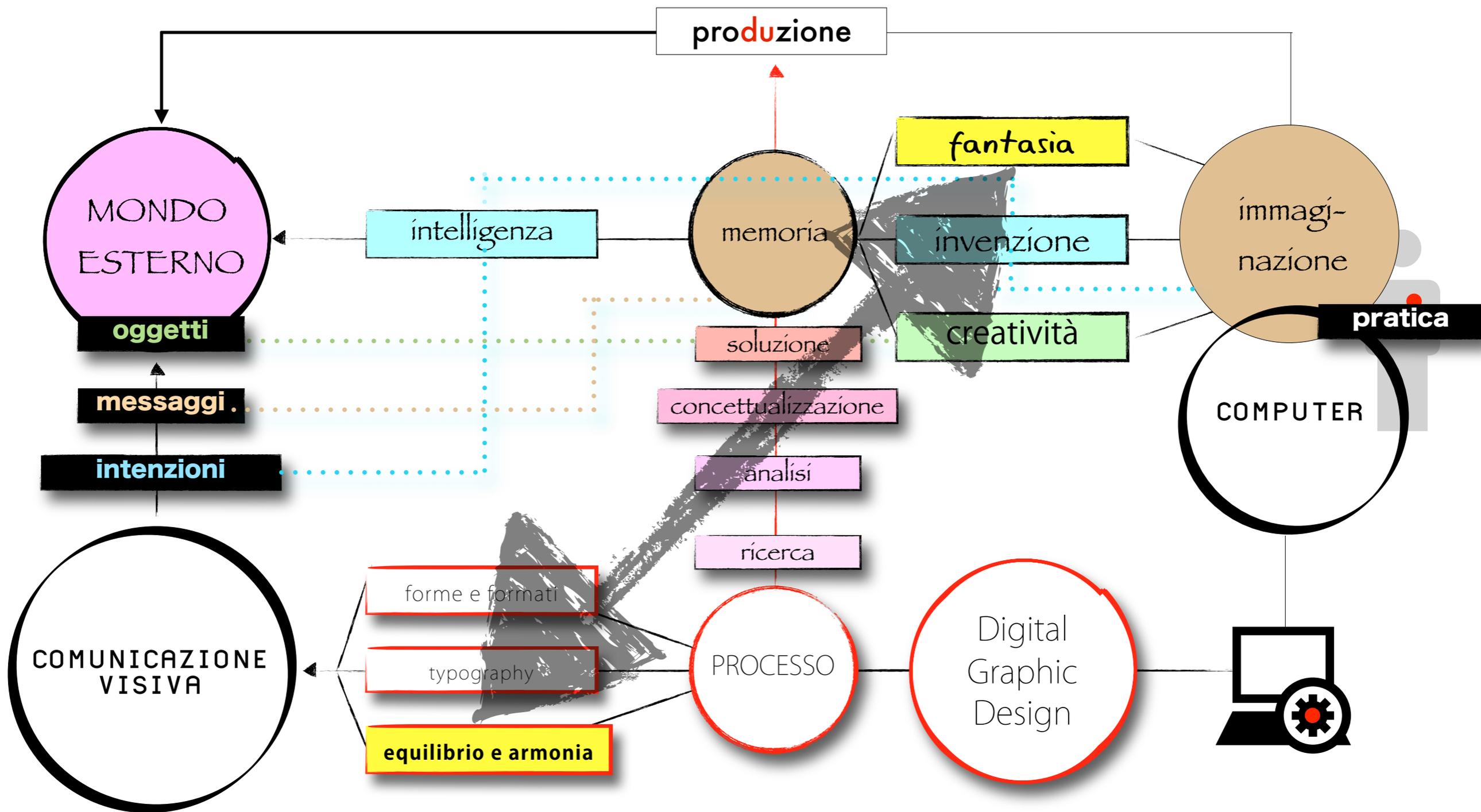




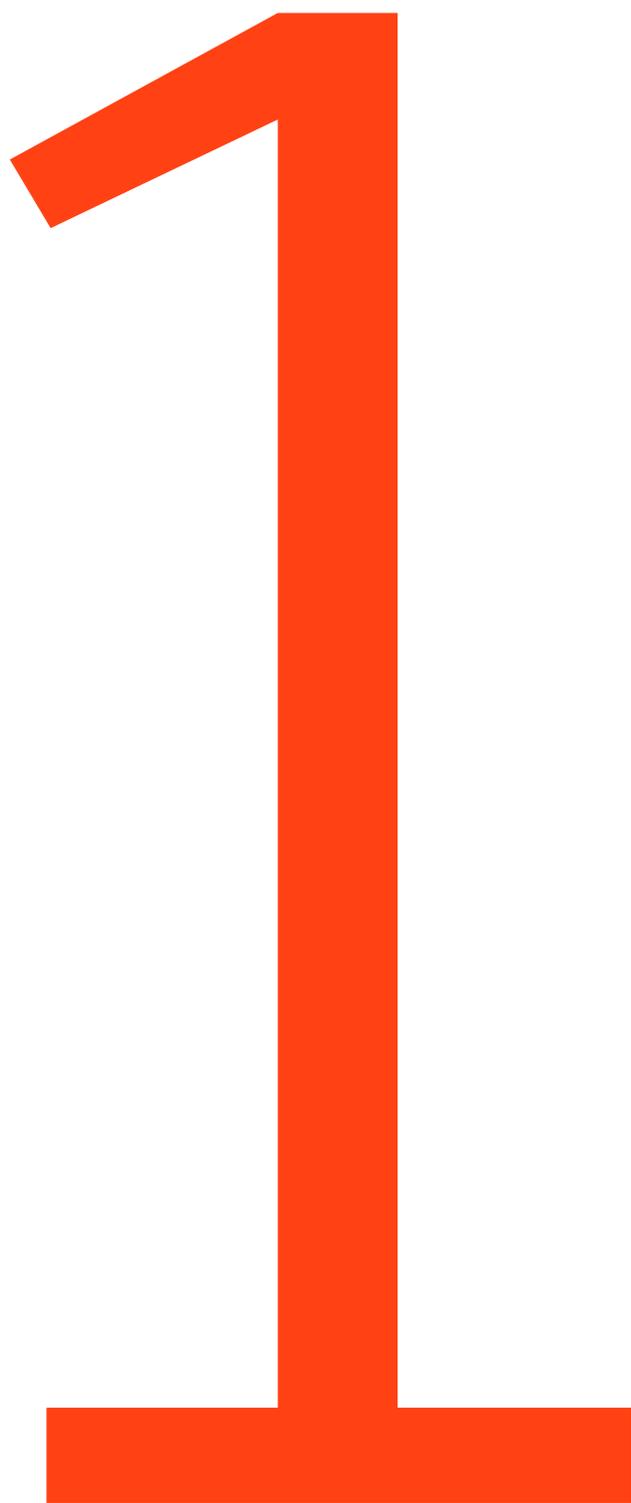
EDUCAZIONE ALLA FANTASIA







6 modi di nutrire la fantasia visiva



“Pare che il più elementare
atto di fantasia sia quello di
rovesciare una situazione,
pensare al contrario,
all’opposto, come si dice: il
mondo alla rovescia

Bruno Munari



"Pare che il più elementare atto di fantasia sia quello di rovesciare una situazione, pensare al contrario, all'opposto, come si dice: il mondo alla rovescia

Bruno Munari

“Pare che il più elementare
atto di fantasia sia quello di
rovesciare una situazione,
al posto, come si dice: il
mondo alla rovescia

“Vivo al Nord dell’Africa,
pensare al contrario,
non al Sud dell’Europa

Antonio Rollo

Bruno Munari



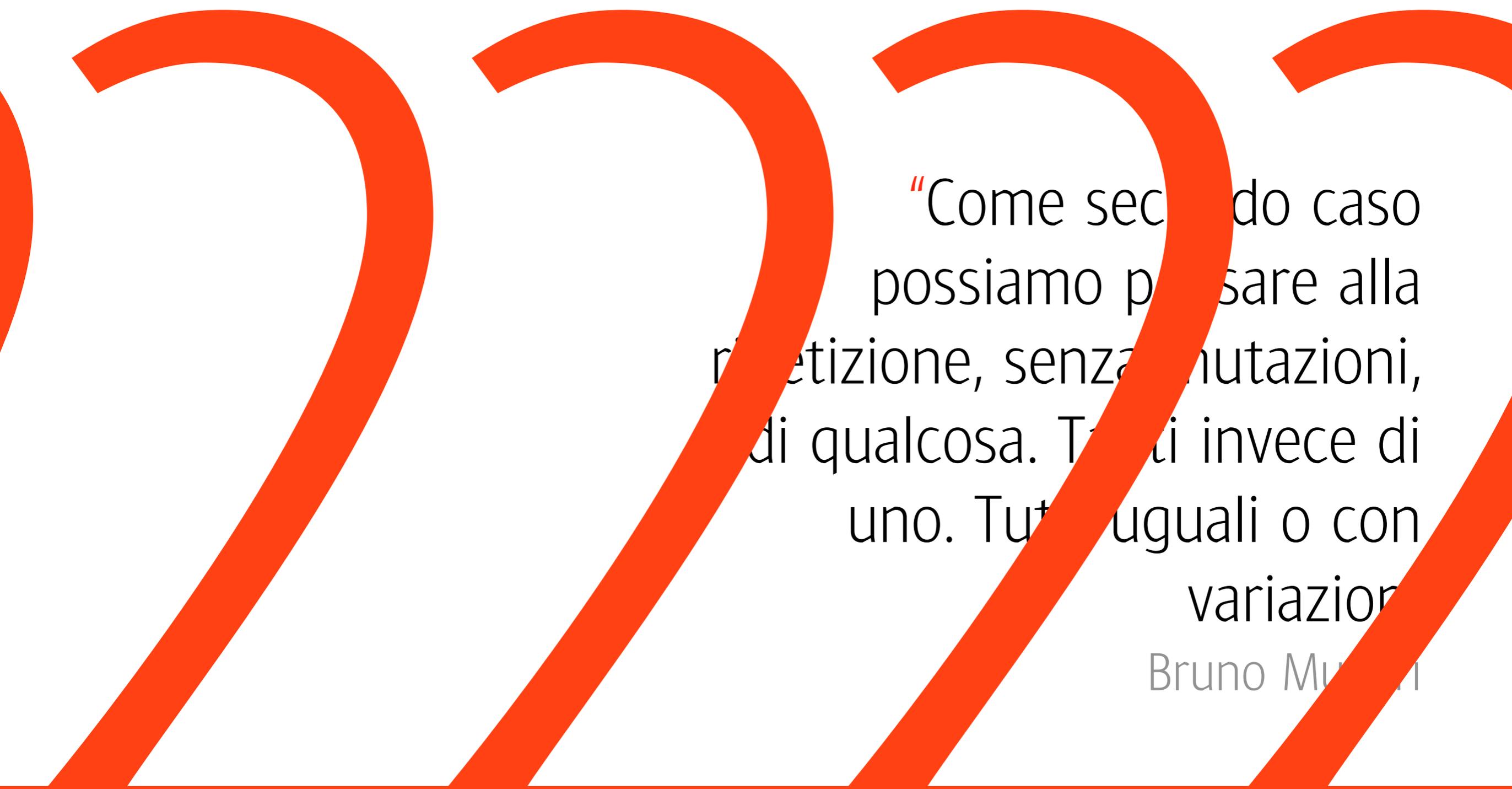






“Come secondo caso
possiamo pensare alla
ripetizione, senza mutazioni,
di qualcosa. Tanti invece di
uno. Tutti uguali o con
variazioni

Bruno Munari



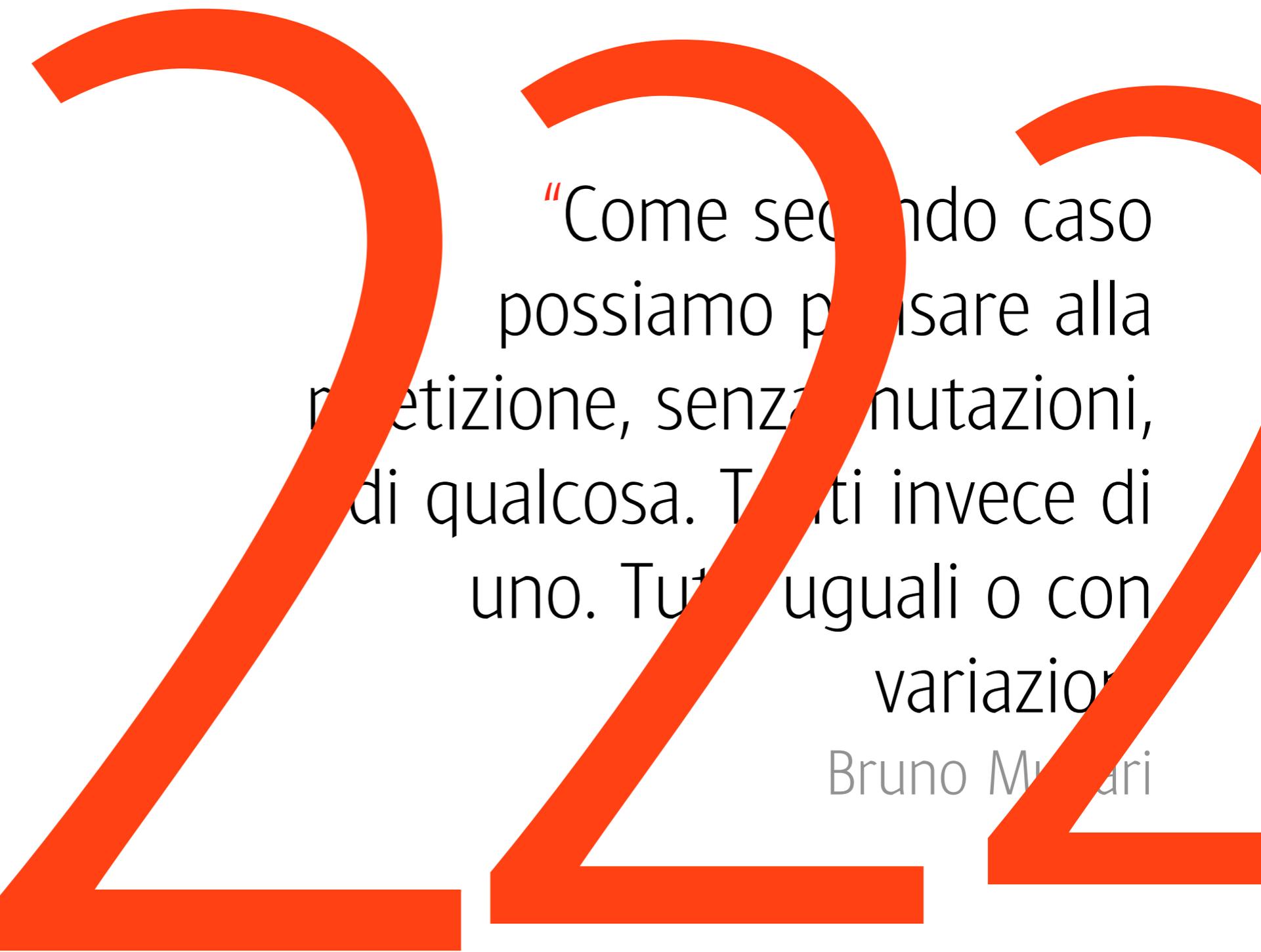
“Come secondo caso
possiamo pensare alla
ripetizione, senza mutazioni,
di qualcosa. Tre o invece di
uno. Tutti uguali o con
variazioni

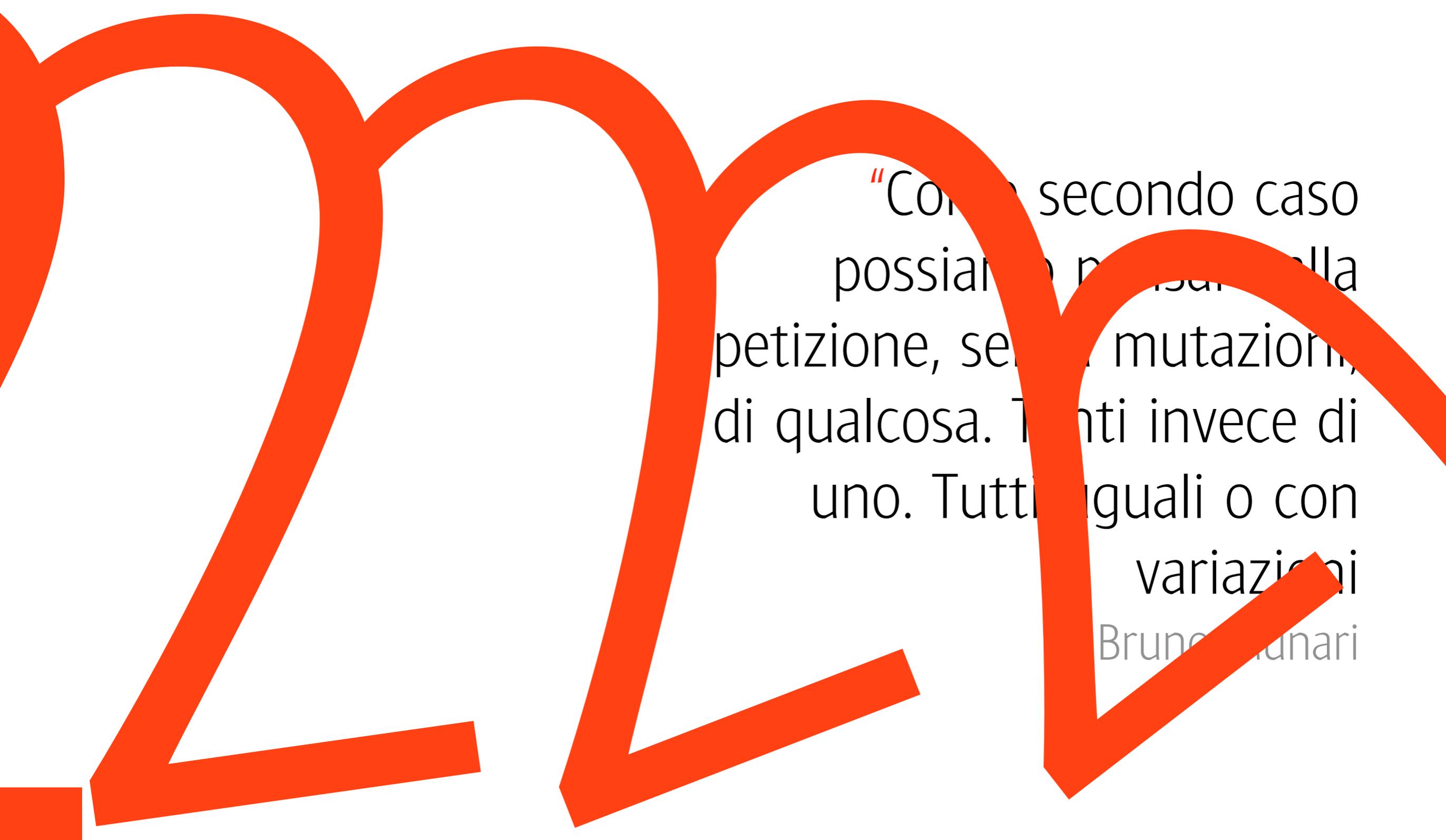
Bruno Munari



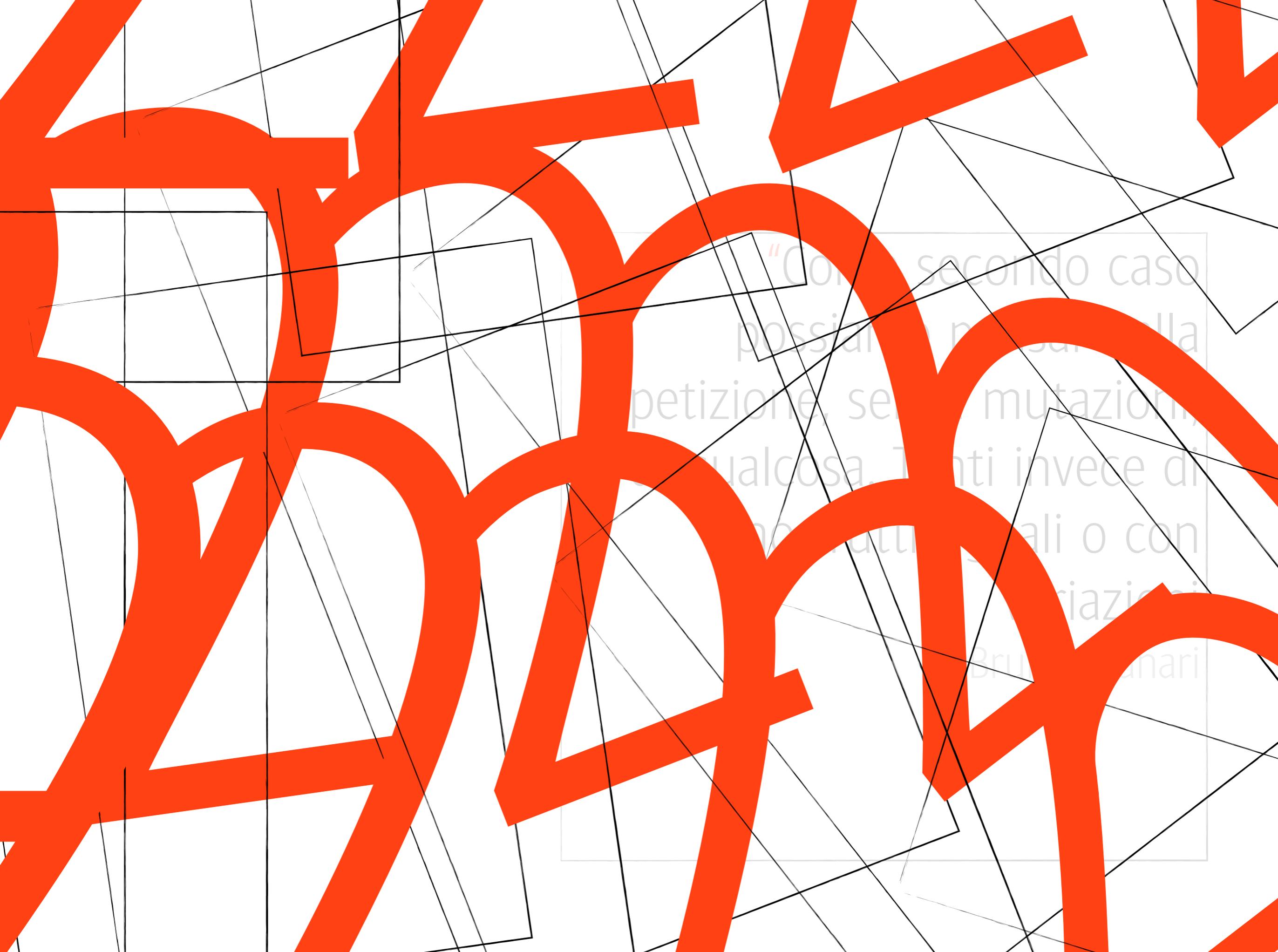
“Come secondo caso
possiamo pensare alla
repetizione, senza mutazioni,
di qualcosa. Tutti invece di
uno. Tutti uguali o con
variazioni

Bruno Munari



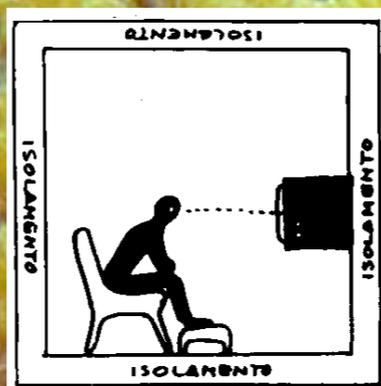


“Con il secondo caso
possiamo pensarci alla
petizione, se si tratta di mutazioni,
di qualcosa. Tutti invece di
uno. Tutti uguali o con
variazioni
Bruno Lunari

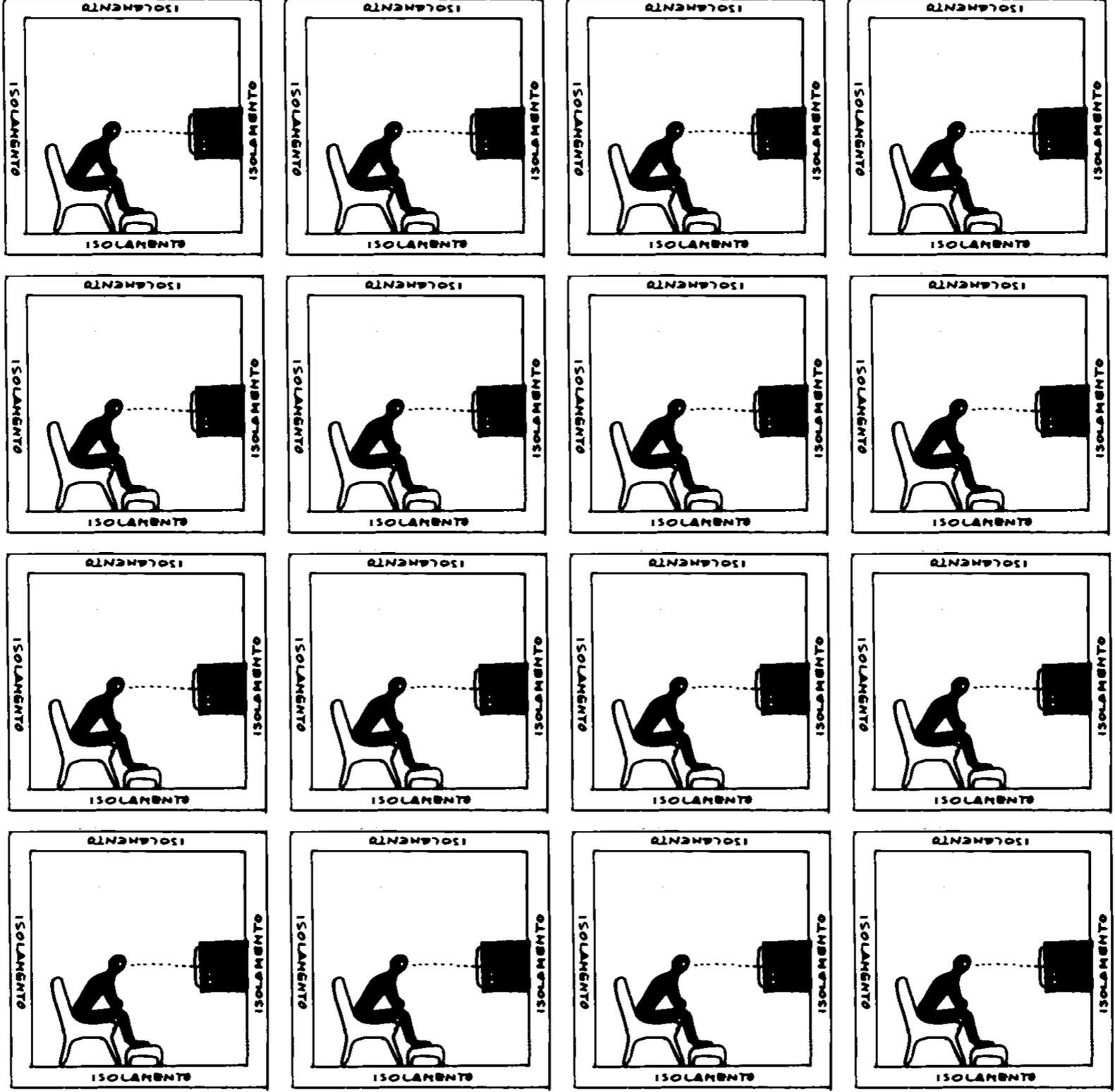


“Con il secondo caso
possiamo passare alla
petizione, se le mutazioni,
qualcosa. Tutti invece di
no. Tutti i casi o con
variazioni
Bru... anari





"Così sotto l'aspetto della protezione e del confort, ogni individuo è livellato e completa disposizione del consumismo.









“Ci sono poi relazioni tra
affinità visive o funzionali:
gamba tavolo = gamba di
animale

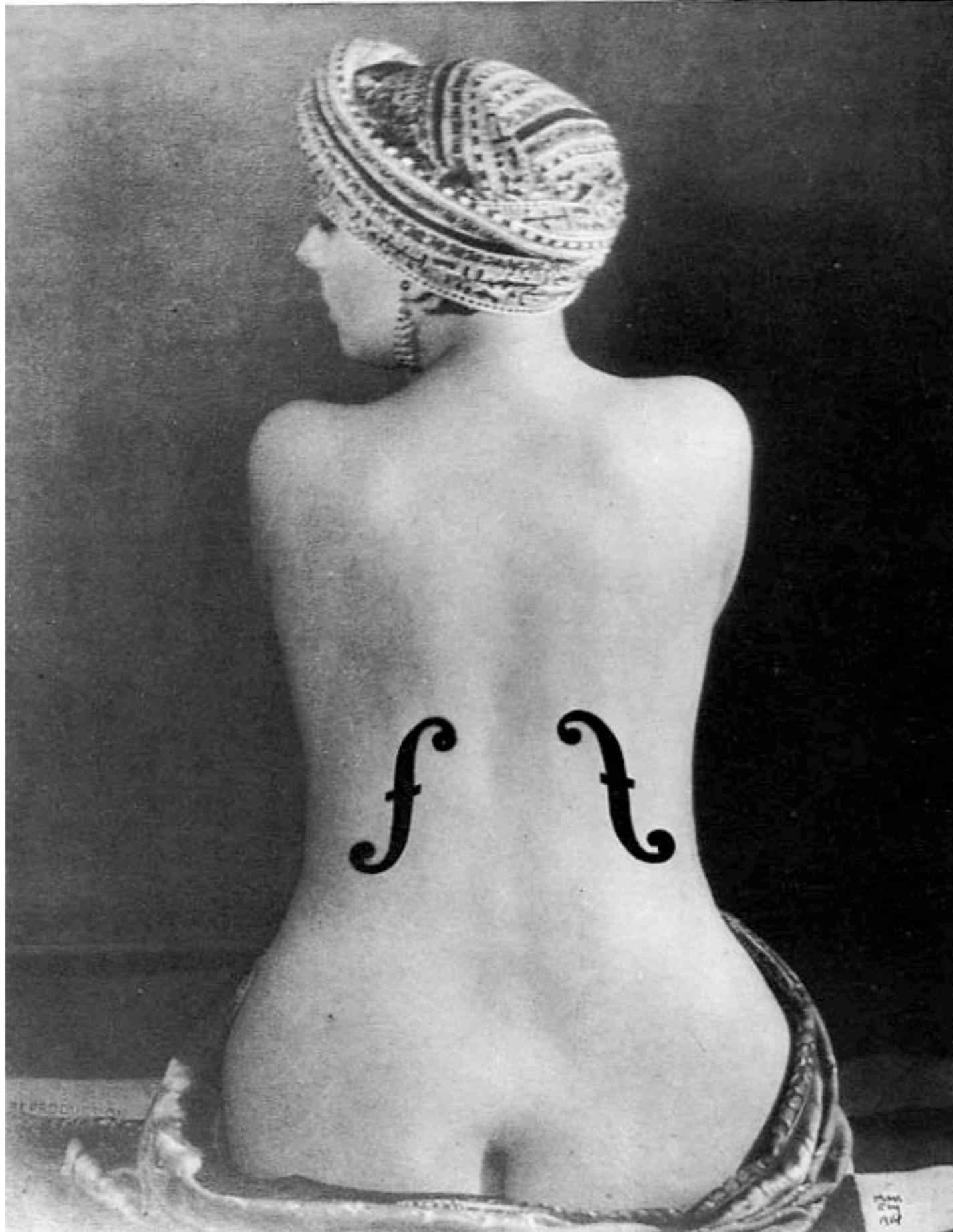
Bruno Munari















“Poi c'è tutto un gruppo di relazioni che potremmo mettere assieme sotto la definizione di **cambio** o **sostituzione** di qualcosa: cambio di colore, di peso, di materia, di luogo, di funzione, di dimensione, di movimento...

Bruno Munari



cambio

colore









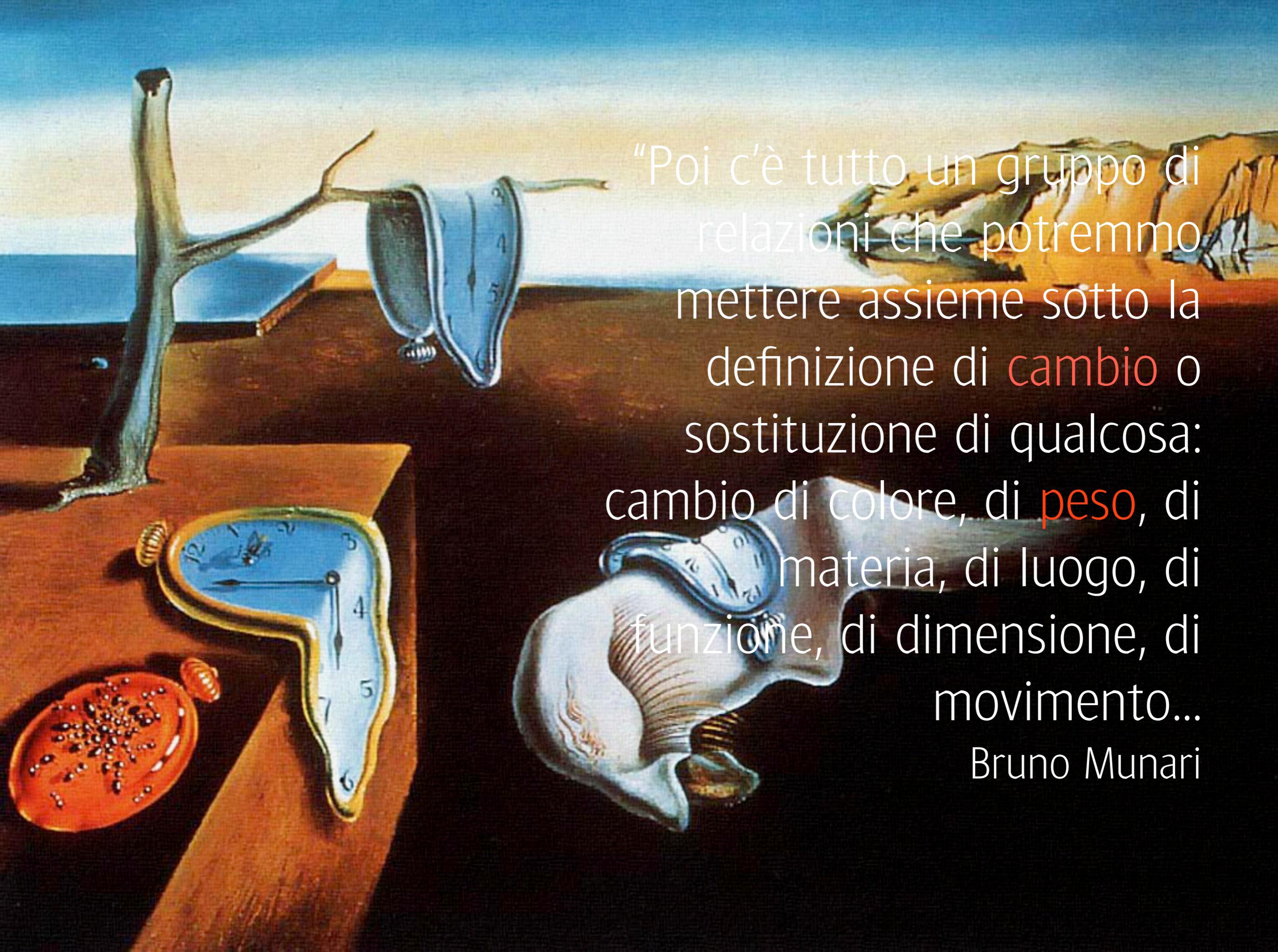
Papalla







DOVE SONO I POMODORI?



“Poi c'è tutto un gruppo di relazioni che potremmo mettere assieme sotto la definizione di **cambio** o sostituzione di qualcosa: cambio di colore, di **peso**, di materia, di luogo, di funzione, di dimensione, di movimento..

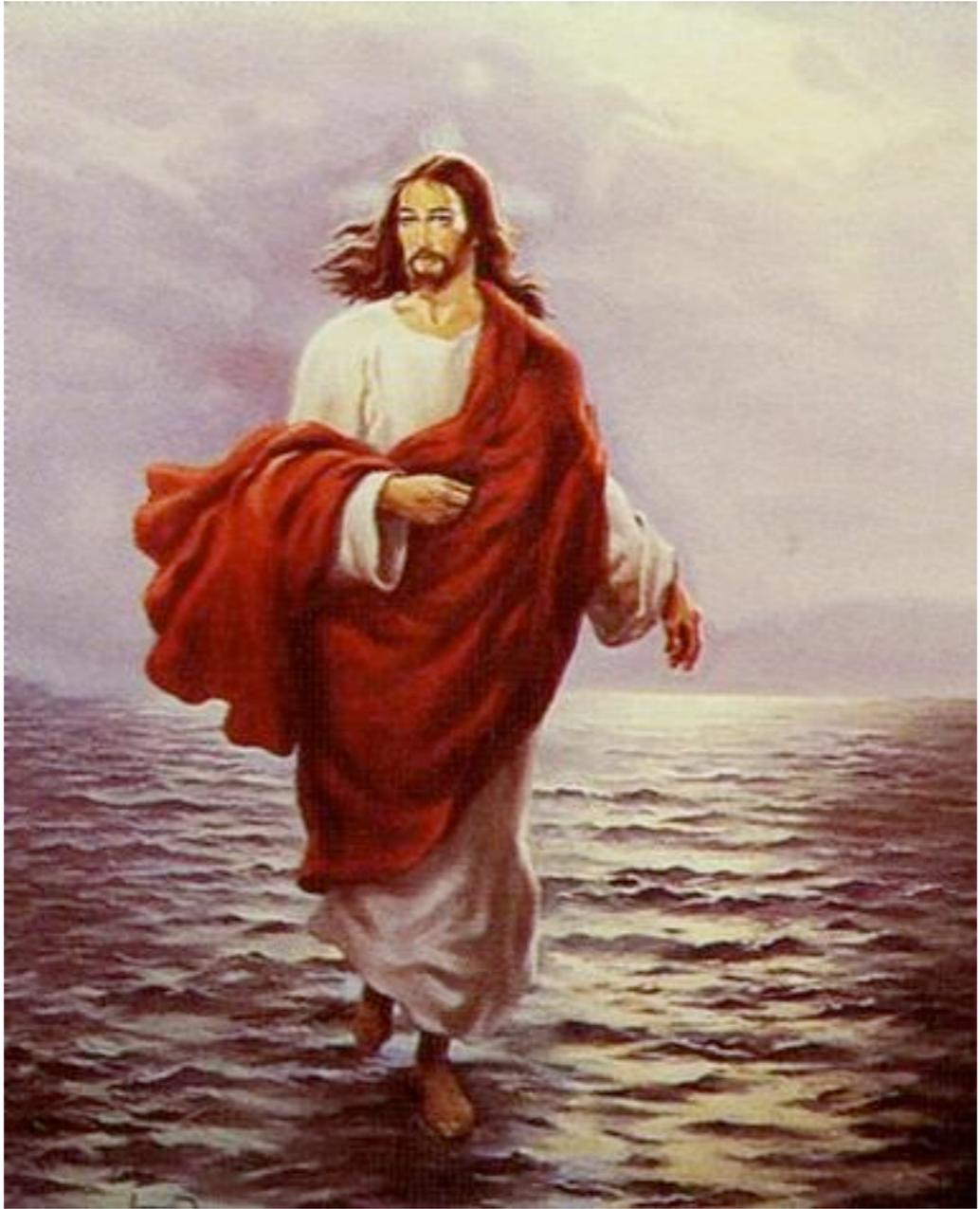
Bruno Munari

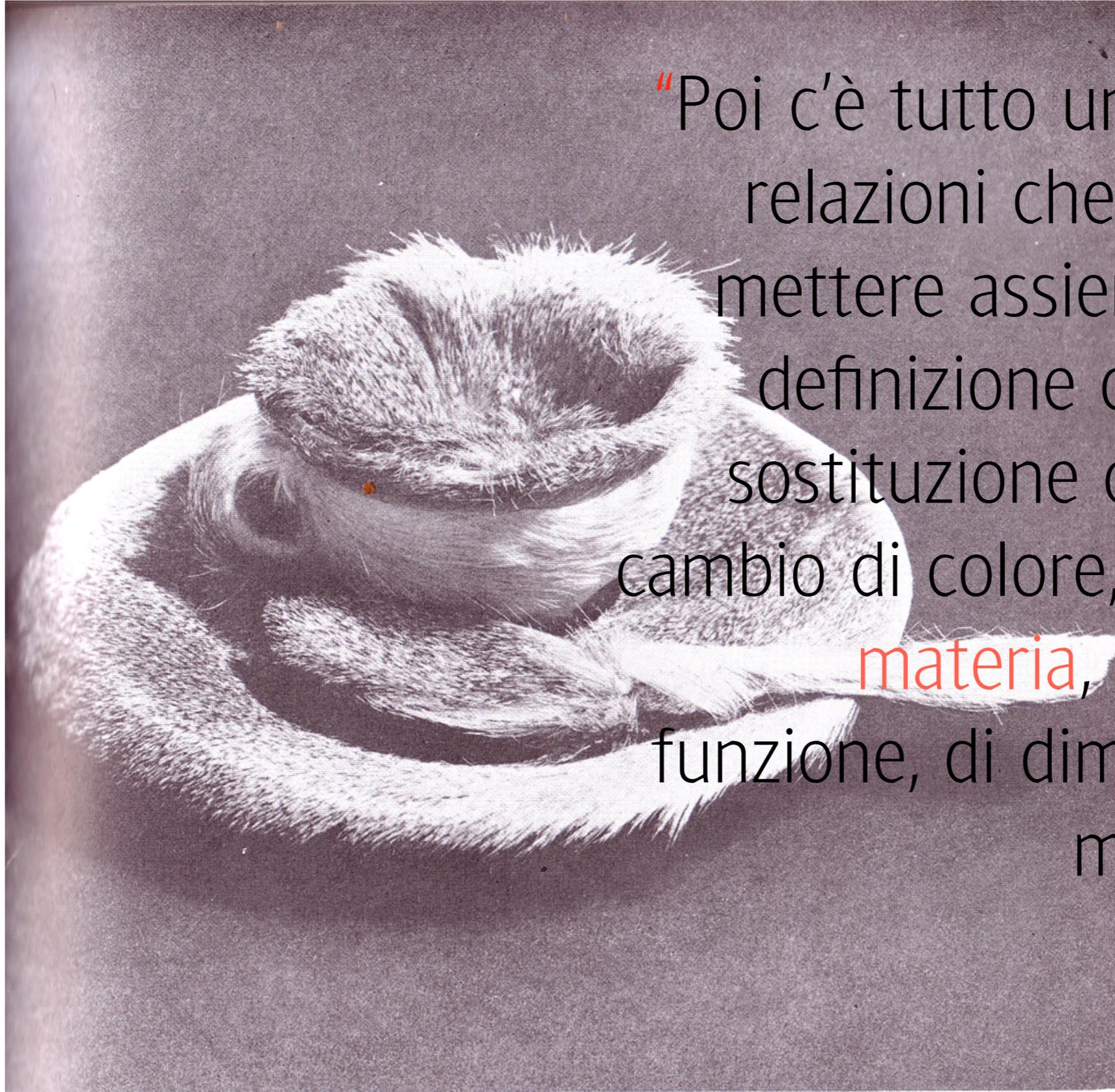








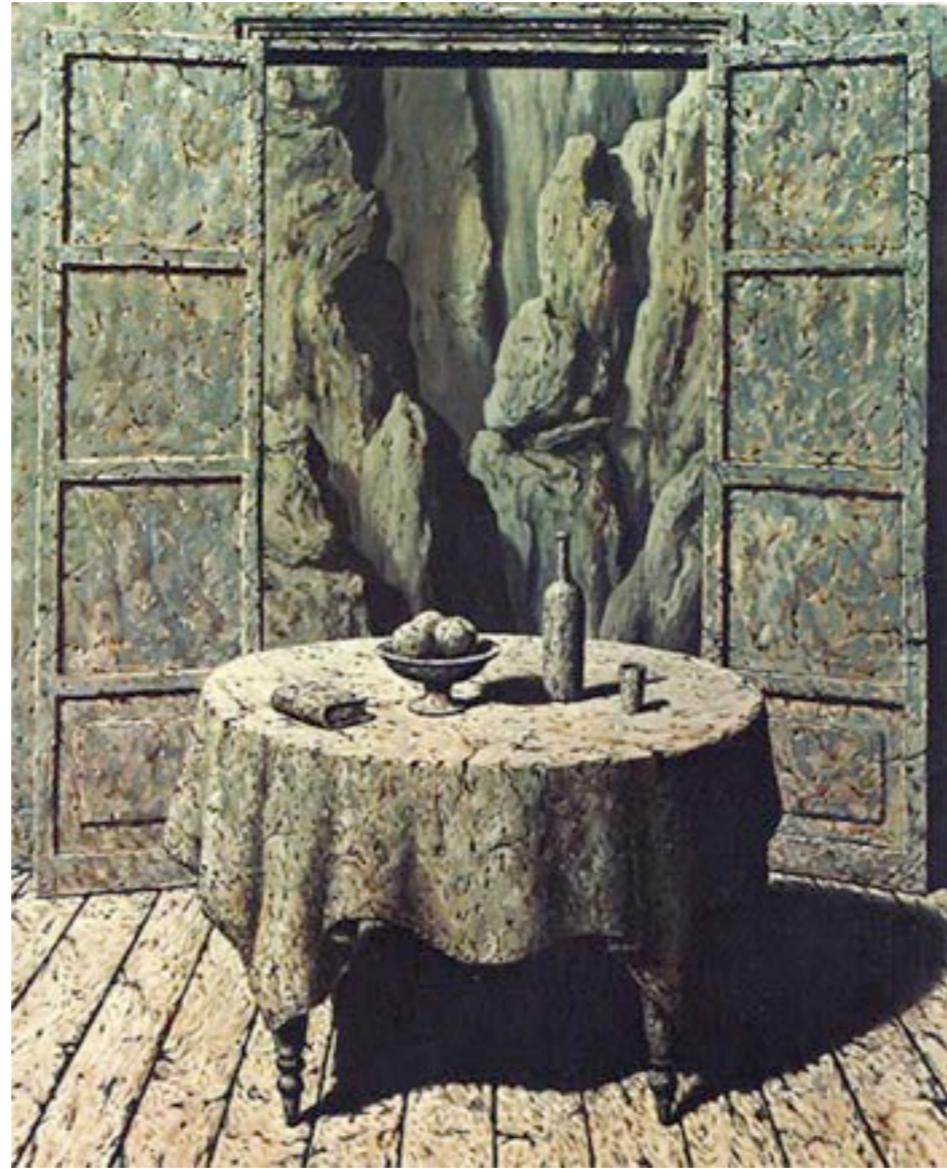


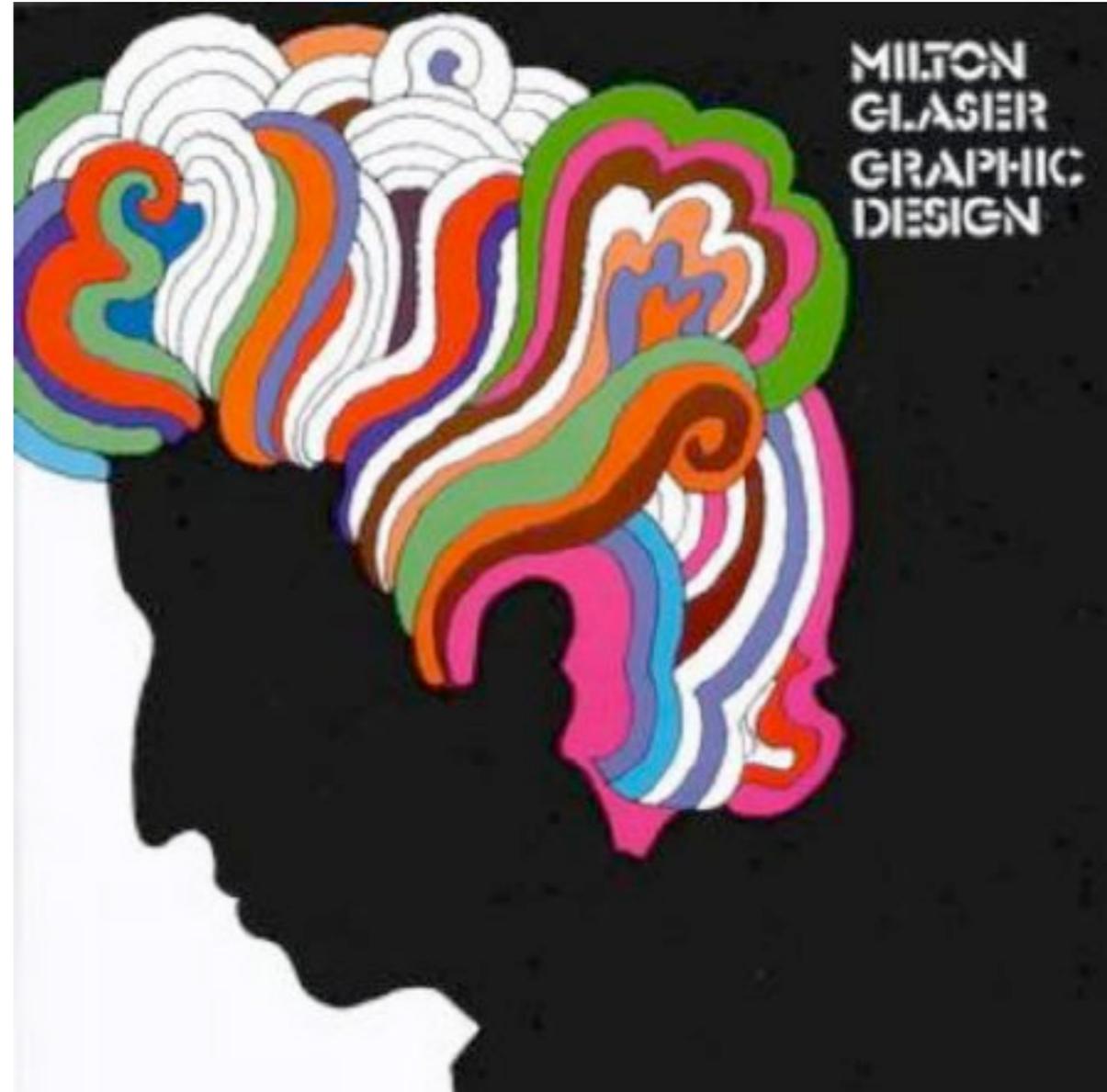


“Poi c'è tutto un gruppo di relazioni che potremmo mettere assieme sotto la definizione di **cambio** o sostituzione di qualcosa: cambio di colore, di peso, di **materia**, di luogo, di funzione, di dimensione, di movimento...

Bruno Munari

Oggetto senza titolo. Meret Oppenheim 1936.
Museum of Modern Art di New York.





POWER IS NOTHING WITHOUT CONTROL



www.pirelli.com

PIRELLI





atlante

PIRELLI

il gigante che farà molta strada









“Poi c'è tutto un gruppo di relazioni che potremmo mettere assieme sotto la definizione di **cambio** o sostituzione di qualcosa: cambio di colore, di peso, di materia, di **luogo**, di funzione, di dimensione, di movimento...

Bruno Munari









DOVE SONO I MURETTI A SECCO?





“Poi c'è tutto un gruppo di relazioni che potremmo mettere assieme sotto la definizione di **cambio** o sostituzione di qualcosa: cambio di colore, di peso, di materia, di luogo, di **funzione**, di dimensione, di movimento...

Bruno Munari

Molletta



Mezzo Litro

Conchiglia





ReThink
ReCycle

Open Source Art







Mobile
con
Lavatoio
PESO K
CM 60x40x10





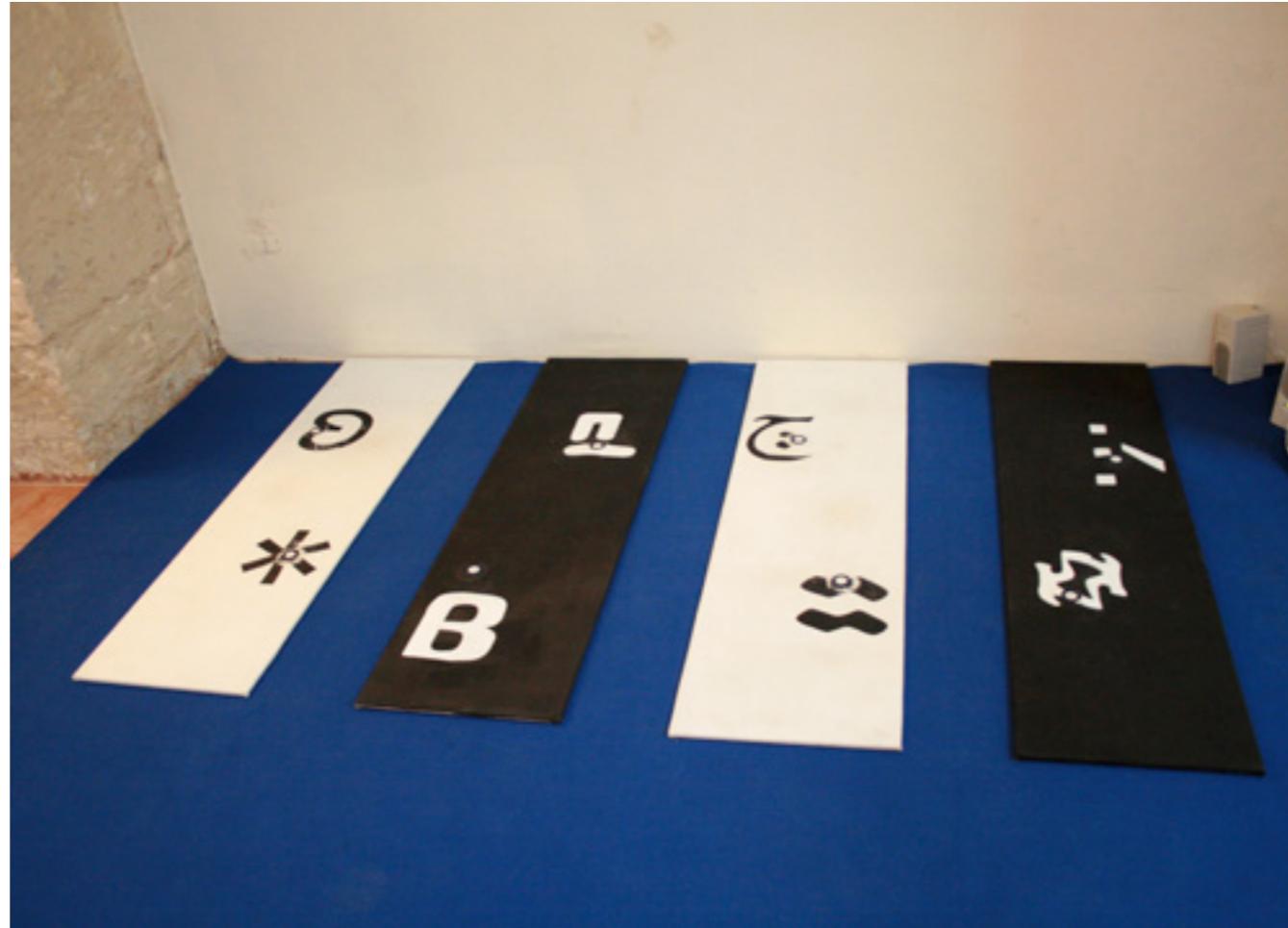












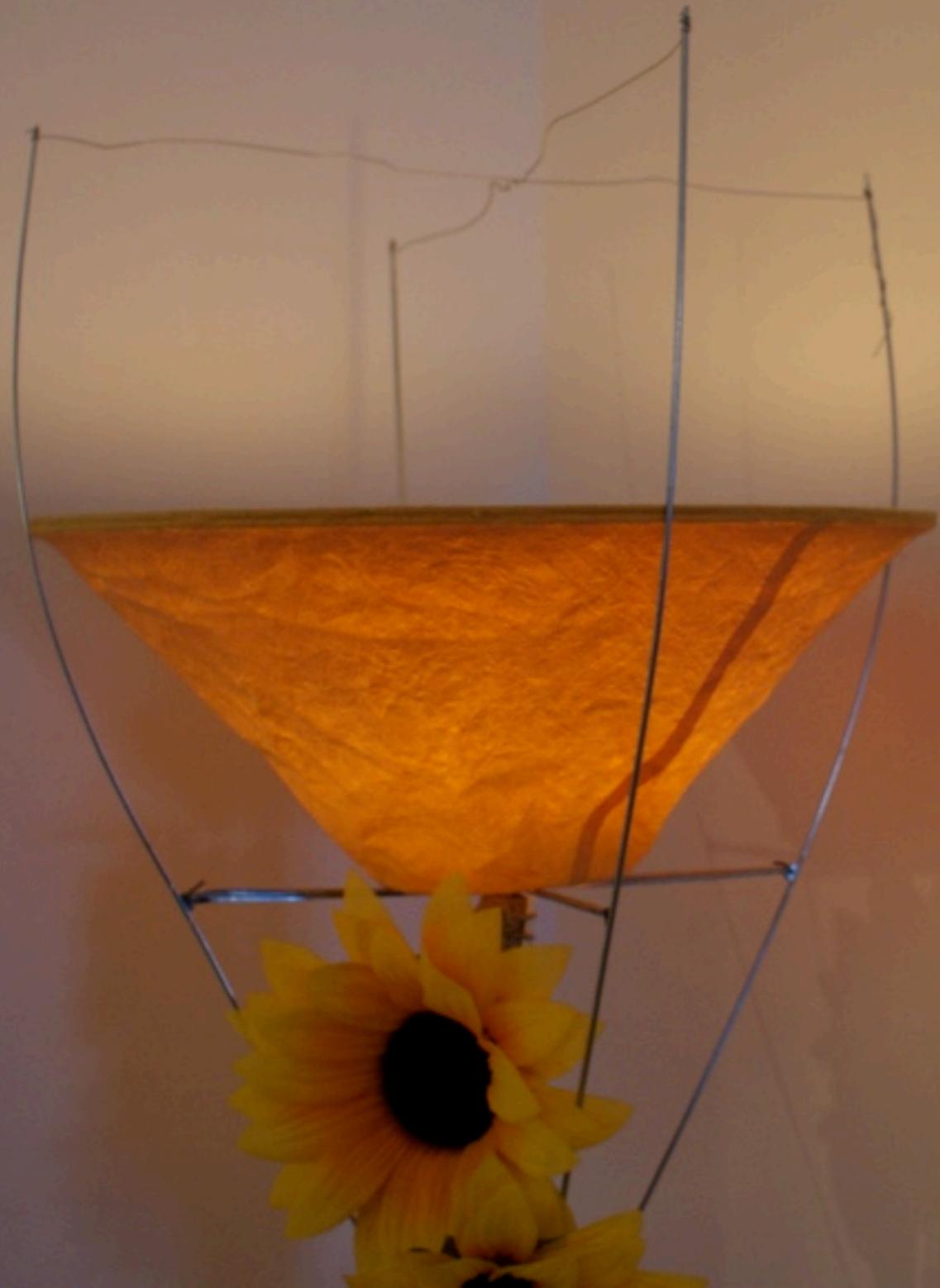






Porta Foto









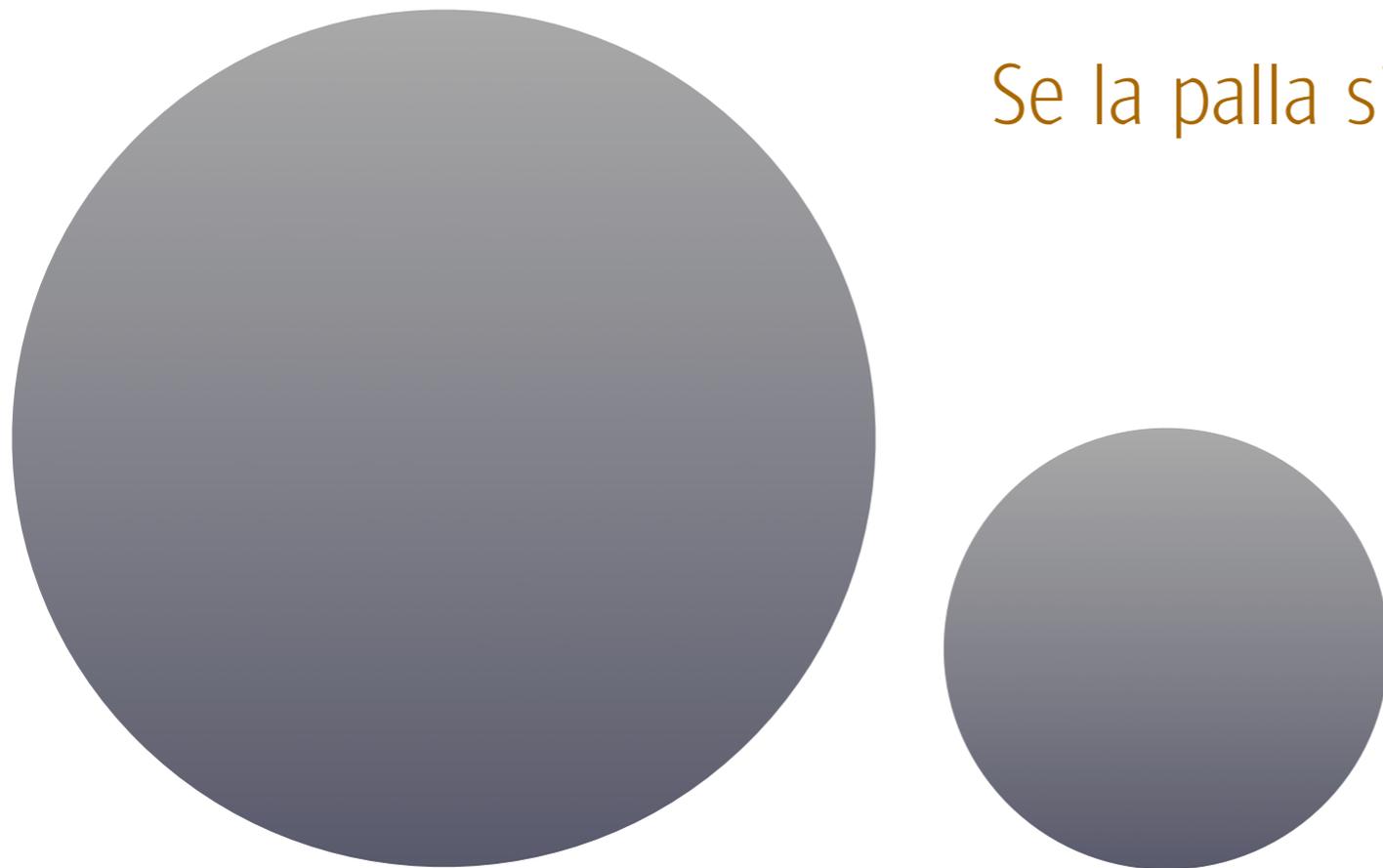


“Poi c'è tutto un gruppo di relazioni che potremmo mettere assieme sotto la definizione di **cambio** o sostituzione di qualcosa: cambio di colore, di peso, di materia, di luogo, di funzione, di **dimensione**, di movimento..

Bruno Munari

“Il bambino magia, piange, dorme, parla con la mamma, fa la cacca, cammina, dorme. Per lui, che non conosce il mondo, qualunque cosa ha le stesse qualità: **la palla grande sarà la mamma della palla piccola.**

Se la palla si sporca vuol dire che si è fatta la cacca addosso.



Questa non è fantasia, ma proiezione del proprio mondo noto su ogni cosa.











Claes Oldenburg's Spoonbridge with Cherry sculpture, in Minneapolis, Minnesota.



OFF	$\sqrt{\quad}$	+/-	CE	AC
7	8	9	\div	%
4	5	6	\times	MRC
1	2	3	-	M-
0	.	=	+	M+





“Poi c'è tutto un gruppo di relazioni che potremmo mettere assieme sotto la definizione di **cambio** o sostituzione di qualcosa: cambio di colore, di peso, di materia, di luogo, di funzione, di dimensione, di **movimento**...

Bruno Munari



“C'è poi il mettere in relazione più cose diverse, farne una cosa unica, rappresentabile nelle arti visive, nel disegno, nella pittura, nella scultura, nel cinema... come i **mostri**, ecc.

Bruno Munari



La fiera malvagia. Stampa popolare spagnola.







“Alla fine c’è la relazione fra
le relazioni: una cosa che è il
contrario di un’altra ma è in
un posto non suo cambiando
materia e colore

Bruno Munari

