

Programma didattico dell'Insegnamento Laboratorio di Progettazione Grafica al Computer (B02)

"Il design è un'arte, ma un'arte che funziona"

~ Stefen Bayley

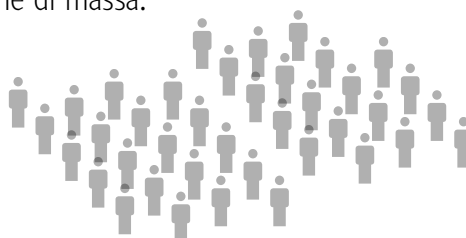
Introduzione metodologica e didattica

Imparare ad utilizzare in maniera creativa il **computer** e comprendere la capacità di intendere il **progetto grafico** come oggetto responsabile della comunicazione, è l'obiettivo principale dell'Insegnamento Laboratorio di Progettazione Grafica al Computer, che tradotto in inglese diventa Digital Graphic Design.



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 contemporane. 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 CRESCITO 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.

Oggi i computer sono collegati in rete e gli studenti hanno una familiarità con strumenti tecnologicamente avanzati di cui solo alcuni ne colgono le potenzialità espressive ed artistiche. L'irresponsabilità della comunicazione di massa del secolo scorso ha generato fenomeni in cui la standardizzazione, il consumismo e l'ignoranza giocano a favore dei pochi che sanno progettare un'idea visiva e distribuirla attraverso i media di comunicazione.

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.

NEL SENSO DI
ECOLOGIA DELLA
MENTE ESPRESSO
DA GREGORY
BATESON

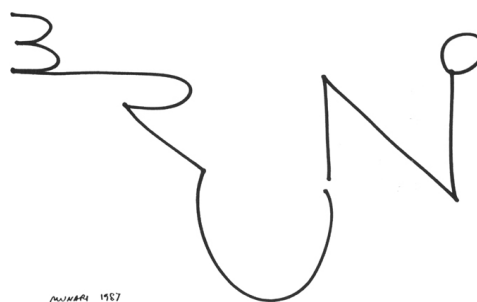
Intendo il rapporto ecologico con la comunicazione visiva come un percorso che attraverso le tecniche della progettazione grafica lo studente impara a conoscere e riconoscere i media di comunicazione di massa. Lo sguardo a 360° sul contemporaneo stimola una **ricerca** visiva che può essere attuata sia 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.

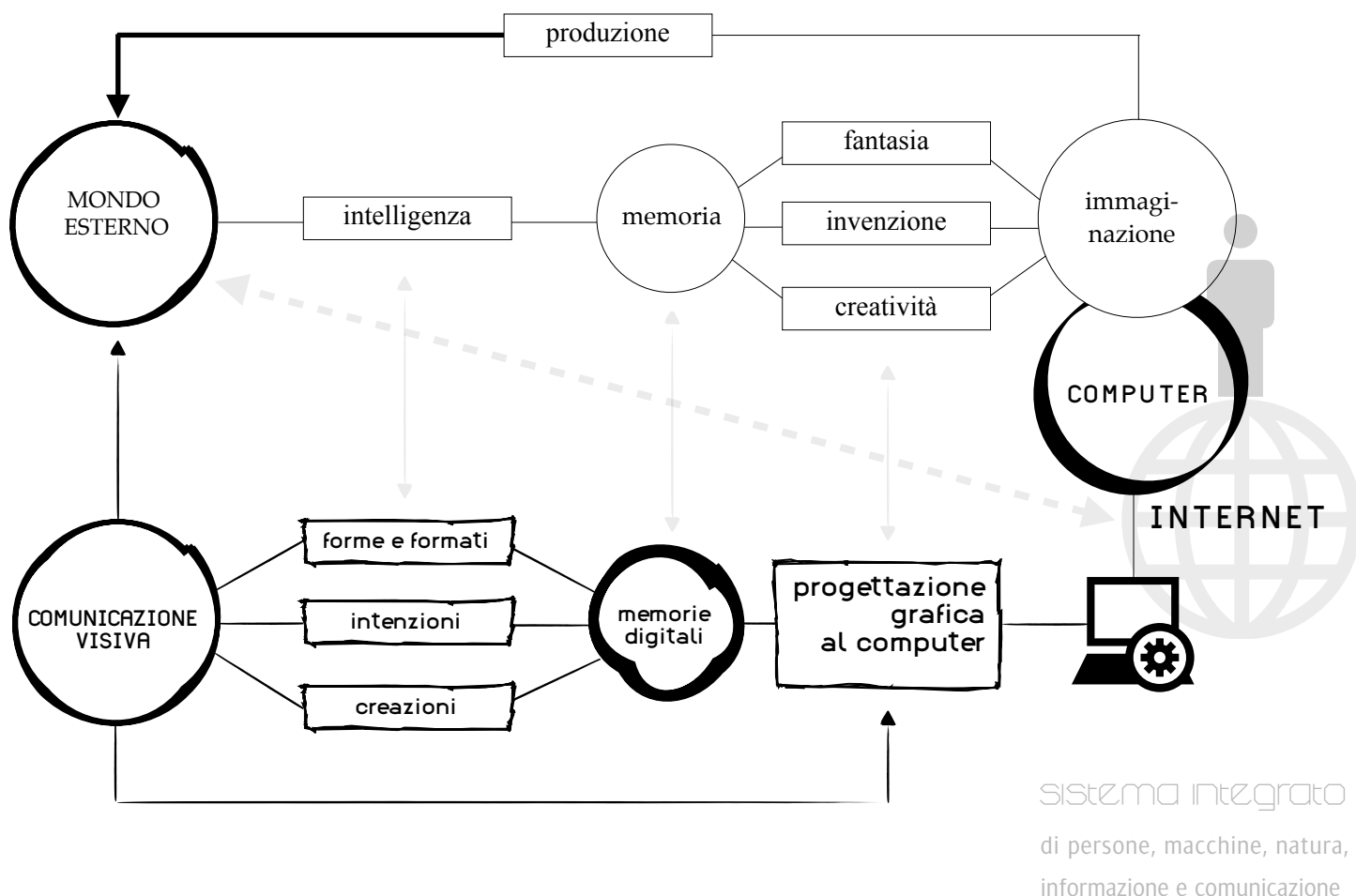


I maestri del design hanno prodotto poster, loghi e oggetti per la quotidianità come le sedie e i frullatori. Hanno mostrato la responsabilità del segno attraverso il carattere - font - del testo, nelle loro declinazioni con grazie - s e r i f - e senza grazie - s a n s s e r i f . La meraviglia dei 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.

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.



Il modello di progettazione grafica proposto da Munari è la base per integrare la multidimensionalità del computer proponendo un percorso di responsabilizzazione verso la comunicazione visiva in relazione alle capacità di ricombinazione del computer.



Il laboratorio multimediale dell'Accademia di Belle Arti di Lecce mette a disposizione degli studenti **computer** capaci di generare infinite **forme** e distribuirle in specifici **formati**. Le **intenzioni** sono di condividere con gli studenti le **memorie digitali** (foto, video, suoni) che ho prodotto in quasi vent'anni di ricerca nel mondo del design e della comunicazione visiva. Le **creazioni** sono il frutto del processo di immaginazione che porta a **vedere un'idea** e ad azionare un processo virtuoso dove ricordi ed esperienza sono la linfa per attivare fantasie, invenzioni e progetti creativi. Il computer, semplicemente, amplifica ognuno di questi canali e spesso velocizza il processo di pensiero-azione attraverso interfacce uomo-macchina capaci di contenere in un laptop - computer portatile - uno studio grafico, che nella realtà occuperebbe un loft a più piani. Nel mondo esterno, i progetti di uno studio grafico prendono la forma di poster, loghi, insegne, oggetti e architetture. Nel mondo della progettazione grafica al computer (digital graphic design) i progetti possono percorrere inattese strade di distribuzione ed esposizione pubblica grazie ad internet e il web.

Programma

Laboratorio di progettazione grafica al computer - 100 ore

Introduzione a Internet- 5 ore - teoria e pratica

Il fenomeno sociale e tecnologico. Breve storia. I servizi offerti. Le basi tecniche. Il concetto di ipertesto. Gli spazi di nuova creatività online. Introduzione laboratoriale all'utilizzo delle funzionalità di Internet. Posta elettronica, mailing list, FTP, World Wide Web, Browser, Plugin, Sistemi Operativi, Peer to Peer, Instant Messaging, Voice Over IP, Virus Informatici. I fenomeni dell'universo Internet come Google, Wikipedia, YouTube e MySpace e introduzione a concetti di Podcast, Videoblog, Syndacation.

Dentro lo Specchio - 5 ore - teoria

La storia del progresso dei media di comunicazione visiva attraverso la storia dei pionieri e delle invenzioni scientifiche. Il progresso tecnologico è visto attraverso le opere dei nuovi artisti digitali.

Forme e Formati - 20 ore - teoria e pratica

Una delle prime questioni da affrontare riguarda la forma e le dimensioni del progetto grafico. Perché il progetto occupi comodamente ed elegantemente lo spazio a disposizione è fondamentale individuare le corrette proporzioni. I principi universali del graphic design come le regole auree, le teorie della forma e della percezione umana sono lo spunto per iniziare ad utilizzare creativamente le applicazioni di grafica al computer.

Digital Typography - 15 ore - teoria e pratica

La struttura fondamentale dei caratteri che utilizziamo oggi fu determinata dai calligrafi della fine del XV sec. La loro ispirazione derivava da un lato dalle maiuscole romane e dall'altro dagli stili manoscritti. Con l'impaginazione al computer è facile realizzare forme irregolari che aumentano l'interesse visivo di un testo e allo stesso tempo riescono a rifletterne il contenuto.

Chiarezza visiva del testo, determinata dalle dimensioni, il tipo di carattere, il contrasto, i blocchi di testo e la spaziatura dei caratteri usati sono gli ingredienti di una ricetta, che se realizzata con passione e dedizione, produce i primi risultati di progettazione grafica al computer.

Equilibrio e Armonia - 15 ore - pratica

E' possibile che all'interno di un progetto grafico si debbano organizzare più elementi diversi, come un titolo su due o tre righe, un sottotitolo, un testo e le immagini che accompagnano il testo. Più sono gli elementi da tenere in considerazione, più è difficile mantenere equilibrio e armonia nel design.

La composizione digitale è uno spazio multilivello dove la realtà e l'immaginazione si integrano con la facilità di inventare nuove forme con semplici sequenze di azioni.

Comunicazione Visiva - 10 ore - teoria e pratica

La comunicazione visiva emerge dalla combinazione di immagini, diagrammi e parole che mostrate in una cornice esprimono il senso - il messaggio - di un progetto grafico. Il linguaggio visivo ha una radice universale nel rapporto tra l'uomo, la natura e l'altro da sé. L'alfabeto ritorna alla sua origine di imago mundi ricombinata nel processo creativo con i media digitali. I principi del design della comunicazione visiva sono da ricercarsi negli ambiti della psicologia, percezione visiva, teoria della forma ed evoluzione della specie.

Comunicazione Integrata - 30 ore - pratica

La comunicazione culturale estende le forme ed i processi di progettazione mass mediatica per veicolare memi - idee - che sorgono da un'ecologia del pensiero fondata sulla coscienza critica dei media. Lo sguardo sul locale si interseca con le prospettive globali della rete, permettendo di comunicare in maniera partecipata e interattiva.

Bibliografia di riferimento

Lo studente del Laboratorio di progettazione grafica al computer avrà accesso ad una letteratura in lingua inglese, riproposta nella personale **traduzione** (e **tradimento**) in forma di lezioni multimediali, i cui contenuti sono condivisi con gli allievi sia in formato cartaceo sia in forma digitale attraverso il sito 0280.org/aba

Dentro lo Specchio

Media Art Histories, edited by Oliver Grau, MIT Press, 2007

Il lavoro di raccolta di testi e riflessioni, dei più importanti ricercatori internazionali nel mondo dei media di comunicazione, è una mappa per orientarsi in una nuova Storia dell'Arte dove si combinano la realtà fenomenica e la virtualità indotta dall'artificio. Le Storie dell'Arte dei Media sono solo il punto di partenza per comprendere la storia che stiamo vivendo.

Deep Time of the Media, Siegfried Zielinski, MIT Press, 2006

Il libro affronta l'evoluzione dei media seguendo un approccio di ricerca archeologica tra le persone, le idee e gli strumenti meccanici che hanno amplificato i sensi della vista e dell'ascolto. Il Tempo Antico dei Media ci accompagna dal mito della caverna di Platone, alla realtà virtuale prodotta dal computer (CAVE, caverna appunto), passando per una serie di macchine della visione e dell'ascolto singolari come la camera obscura e la radio.

The Language of New Media, Lev Manovich, MIT Press, 2001

Manovich intravede nel cinema di Tziga Vertov le chiavi di lettura del multimediale come nuova cornice di narrazione multidimensionale. Il Linguaggio dei Nuovi Media presenta per la prima volta in forma rigorosa e sistematica una teoria sulle implicazioni e processi della comunicazione con i media digitali.

Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola, Walter J. Ong, il Mulino, 1982

Un testo fondamentale per la comprensione dei processi culturali della comunicazione umana.

Mente e Natura, Gregory Bateson, Adelphi, 1994

Attraverso l'esposizione del proprio modo di pensare, Bateson definisce e analizza le strutture connettive della Natura e della Mente umana. Viene fuori l'insegnamento che in Natura tutto è connesso e che le strutture delle connessioni hanno forme meravigliose. La Mente umana è parte del sistema Natura ed eredita bellezza, illusione e indeterminatezza.

Brainframes. Mente, Tecnologia Mercato, Derrick de Kerckhove, Baskerville, 2001

Brainframes (Cornici della mente) è l'analisi del cervello umano che si scopre essere un ecosistema biologico in costante dialogo con la tecnologia e le culture. Le cornici del mondo della comunicazione, dall'alfabeto alla realtà virtuale di internet, sono i brain frames di una persona, in cui comportamento, esperienza e affari ridefiniscono gli andamenti della società globale.

Verso un'Ecologia della Mente, Gregory Bateson, Adelphi, 1977

Una lettura che fa bene, anche se impegnativa. L'Ecologia della Mente di Bateson è un giardino abitato dalla vita intensa di vegetali ed animali impegnati nel ciclo vitale. Le idee sono come fiori che possono crescere, sbocciare e tramandare il proprio codice genetico alle generazioni successive, se sono riusciti ad adattarsi. L'adattamento di un'idea (come la pace o la guerra) consiste nella capacità della rete neuronale di accettare, e quindi amplificare le connessioni, oppure rifiutare, ovvero allentare le connessioni sinaptiche che abitano la nostra mente. Le idee fanno parte del nostro sistema mente-corpo ed hanno una vita propria legata alla capacità di connessione (elettrochimica) con l'ambiente circostante della memoria e dell'intelligenza.

Forme e formati

Principi universali del design, di William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler. Logos, 2005

Un manuale d'uso della manipolazione della percezione attraverso il segno grafico. Un insieme di principi e regole che incrociano arte e scienza per migliorare l'usabilità di un oggetto, creare una sensazione, aumentare il grado di interesse, compiere le scelte migliori e comprendere il design come un'arte che funziona.

Design & Layout, Dalla teoria al progetto grafico, David Dabner, Hoepli, 2003

Le teorie del design spiegate attraverso l'uso pratico dei suoi principi. Il design grafico è lo strumento che modifica spazi, parole e immagini e le ricomponi per restituire un senso - il messaggio. Il messaggio del libro è di apprendere le regole di base del design grafico e per spiegarle, Dabner utilizza proprio la grafica.

Digital Typography

Graphic Design Now, di Charlotte & Peter Field, Taschen, 2006

Il Graphic Design è una possibile lente per interpretare la società civile e scoprire come vecchie e nuove generazioni di designer influenzano lo sguardo di un popolo. Una buona fonte di ispirazione.

InDesign Type, Nigel Frence, Adobe Press, 2006

Un manuale di utilizzo professionale della Tipografia Digitale con Adobe InDesign.

Web Design Index by Context vol.1 e 2, di Gunter Beer, The Pepin Press, 2008

Un'abbondante raccolta di siti web.

Punto Linea Superficie, Wassily Kandinsky, Adelphi, 1968

Il desiderio di Kandinsky di fondare una Scienza dell'Arte.

Equilibrio e armonia

Design. L'intelligenza visibile, Bayley - Conran, Logos, 2008

Il monumentale lavoro di Stefen Bayley e Terence Conran è il racconto del processo di trasformazione iniziato con la comunicazione di massa e la progettazione del desiderio comune. La progettazione grafica orientata alla realizzazione di oggetti che dovranno svolgere funzioni specifiche nel mondo esterno è diventata dalle macchine di Leonardo in poi una vera e propria arte. Ma un'arte che funziona, come affermano gli autori.

Comunicazione visiva

Sensazione e Percezione, Wolfe - Kluender, Zanichelli, 2007

Il libro racconta la storia dei cinque sensi umani. Le misteriose relazioni tra il mondo esterno e la nostra capacità di interpretarlo sono svelate con disegni che rendono accessibili anche le più avanzate scoperte scientifiche nel campo delle neuroscienze e della cognizione.

L'arte del colore. Guida pratica all'uso dei colori, Betty Edwards, Longanesi, 2004

Un bel trattato sistematico di uso del colore in maniera creativa a partire dalle scoperte delle neuroscienze sulla percezione visiva.

The Color of Nature. An Exploratorium Book, Pat Murphy - Paul Doherty, Chronicle Books, 1996

Un libro che trascende il libro. Il Colore della Natura, un libro da esplorare. Le pagine sono pensate come le stanze di un museo, da visitare e da gustare, ma anche per fermarsi e approfondire la conoscenza del Colore. Le vibrazioni fotoelettriche, i pigmenti naturali, le visioni microscopiche e macroscopiche puntate sulla bellezza della Natura sono le parti di un racconto più complesso intorno al senso del colore, che libro riesce a stimolare.

Arte del colore, Johanes Itten, il Saggiatore, 2002 (orig. 1967)

Semplicemente la ruota dei colori di Itten. Un genio.

PLACE. 35 Designer 35 Cities, Vasava, ACTAR (Spagna), 2004

Una collezione di opere grafiche, in 35 diverse città del mondo e 35 artisti diversi. Un libro per esplorare e comprendere la relazione tra l'ambiente di produzione creativa e le relazioni visive che ne emergono.

FotoGrafiks, David Carson, Ginko Press, 1990

Il libro assomiglia ad un album fotografico molto particolare, dove i giorni, i ricordi, le avventure e disavventure di un viaggio sono fonte per mettere insieme immagini fotografiche e segni grafici.

Contemporary Graphic Design, Charlotte Peter Fiell, Taschen, 2007

Un'enciclopedia raccolta di designer da ogni parte del pianeta. Uno sguardo intenso sul ruolo del designer nella definizione della società dell'immagine.

Comunicazione integrata

Design e comunicazione visiva. Contributo a una metodologia didattica, Munari Bruno, Laterza, 2007

Che cosa è la grafica? Chi sono i designer? Come funziona la loro logica creativa? Munari risponde proponendo modelli didattici in cui gli studenti sono parte integrata di un percorso di conoscenza che li vede coinvolti entrambi (maestro e allievi).

Le leggi della semplicità, John Maeda, Bruno Mondadori, 2006

Il fondatore del laboratorio di Nuovi Media al Massachusetts Institute of Technology (MIT) in questo saggio propone al designer alcune semplici leggi per vedere di più, vedendo di meno.

Massive Change, di Bruce Mau, Phaidon, 2005

La quarta di copertina recita 'Massive Change non riguarda il mondo del design, ma il design del mondo'.

The medium is the message, di Marshall McLuhan e Quentin Fiore, Ginko Press, 2001

Le intuizioni di Marshall McLuhan sui nuovi media elettrici illustrate dal designer di origini italiane Quentin Fiore.

Verifica di profitto

La verifica di profitto dell'Insegnamento di Laboratorio di Progettazione grafica al computer sarà svolta mediante presentazione di un lavoro personale - o di gruppo - e discussione individuale del programma teorico trattato a lezione.

Firma
