

Accademia di Belle Arti di Bari
A.A. 2012/2013

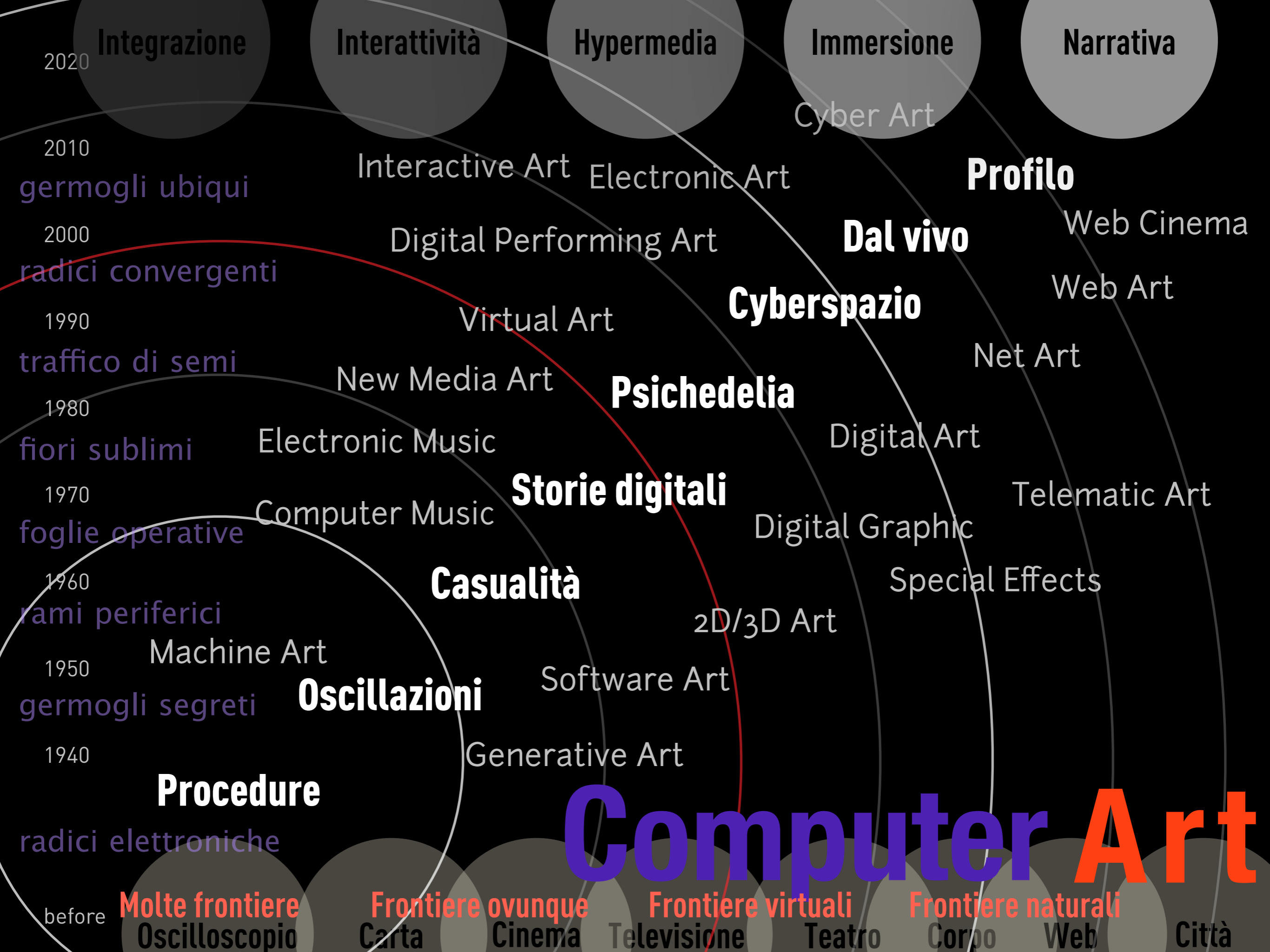
Computer Art

INNESTI MAGICI DALLE ORIGINI A DOMANI

Lezione2

COSA FA IL COMPUTER?

prof. Antonio Rollo



Integrazione

Interattività

Hypermedia

Immersione

Narrativa

2020

2010

germogli ubiqui

Interactive Art Electronic Art

Cyber Art

Profilo

2000

radici convergenti

Digital Performing Art

Dal vivo

Web Cinema

1990

traffico di semi

Virtual Art

Cyberspazio

Web Art

1980

fiori sublimi

New Media Art

Psichedelia

Net Art

1970

foglie operative

Electronic Music

Storie digitali

Digital Art

Telematic Art

1960

rami periferici

Computer Music

Casualità

Digital Graphic

Special Effects

1950

germogli segreti

Machine Art

Oscillazioni

Software Art

2D/3D Art

1940

radici elettroniche

Procedure

Generative Art

before

Molte frontiere

Frontiere ovunque

Frontiere virtuali

Frontiere naturali

Oscilloscopio

Carta

Cinema

Televisione

Teatro

Corpo

Web

Città

Computer Art

2020

2010

2000

1990

1980

1970

1960

1950

1940

before

germogli ubiqui

radici convergenti

traffico di semi

fiori sublimi

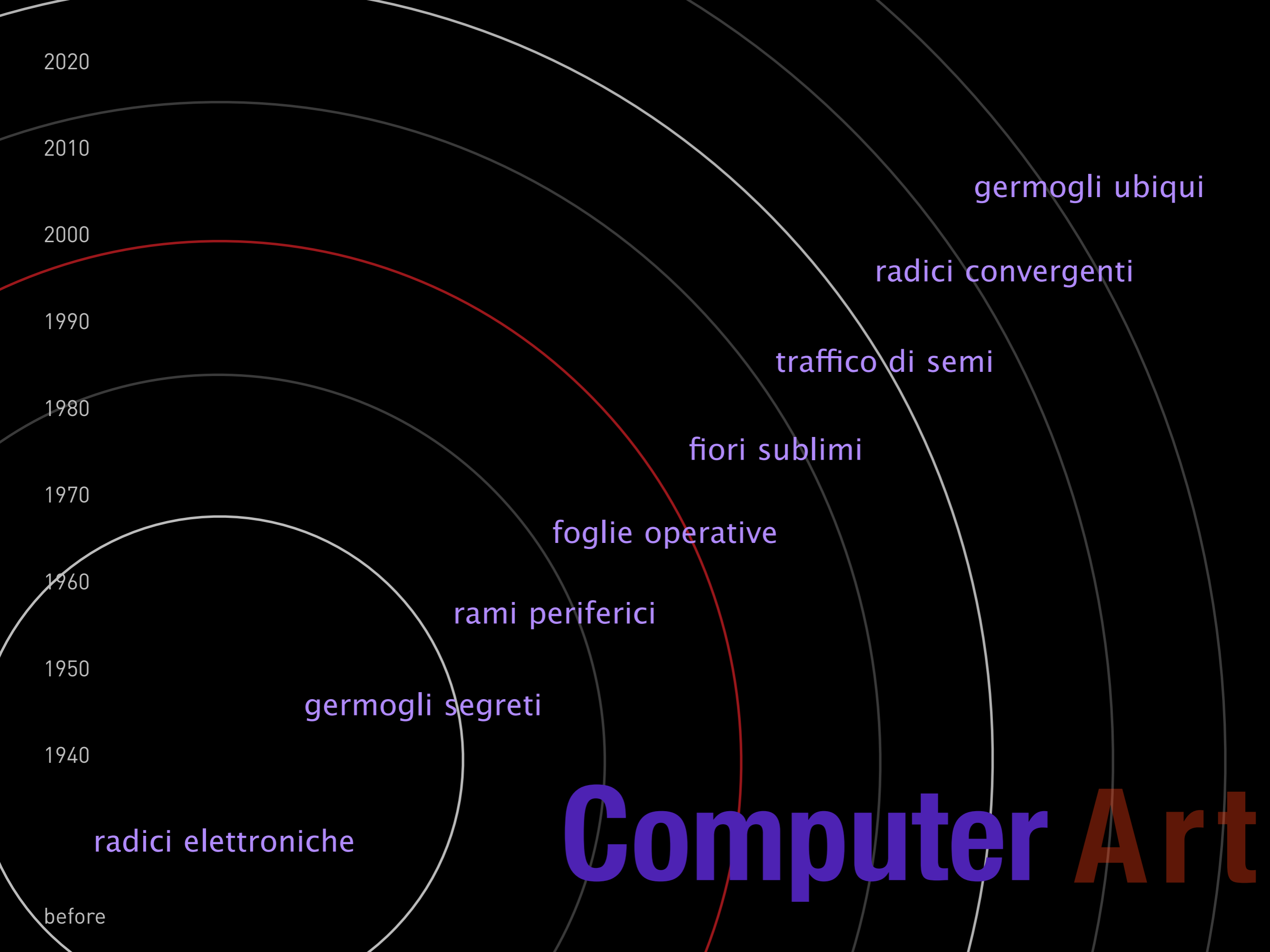
foglie operative

rami periferici

germogli segreti

radici elettroniche

Computer Art



**Cosa fa il
Computer ?**

Per spiegare ciò che fanno i calcolatori, consideriamo dapprima, molto alla svelta, alcune loro applicazioni, dalle quali tenteremo poi di ricavare le funzioni comuni, quelle che stanno alla base di tutti i calcolatori. Probabilmente chi legge sa già che i calcolatori possono essere usati per diversi compiti.

Calcolo Essi eseguono i calcoli che servono alle previsioni del tempo. Calcolano le traiettorie di veicoli spaziali. Conteggiano le bollette del gas e dell'elettricità.

Archivio di informazioni I calcolatori tengono aggiornati i registri finanziari di gran parte delle ditte più grandi e di molte delle piccole. Si occupano delle prenotazioni aeree. Custodiscono le informazioni relative ai criminali e ai sospetti, alle agende e agli ordini del giorno, alle ricette e ai compleanni. Custodiscono perfino le informazioni necessarie per riprodurre una fotografia o un brano musicale.

Comunicazioni Le reti di calcolatori possono smistare le informazioni da un luogo ad un altro, da una persona ad un'altra. I calcolatori si ritrovano nei centralini telefonici e nei satelliti artificiali, azionano le stampanti e controllano schermi video.

Controllo I calcolatori sovrintendono alla sequenza delle operazioni compiute dalle lavatrici automatiche. Controllano il colore delle fette nel tostapane per farle tostare alla perfezione. Mantengono i processi industriali entro i limiti di sicurezza; mantengono al minimo il consumo di carburante delle automobili.

Calcolano, memorizzano
informazioni, comunicano,
controllano: i calcolatori
svolgono tutte queste
funzioni. **Ma esistono anche
altre funzioni che stiano alla
base di applicazioni diverse?**







CAM 1 SWR 1
CAM 6 SWR 6
CAM 7 SWR 7
CAM 8 SWR 8



M3 PwA

M3 A



SPOT F1 SWR 36

SPOT F2 SWI







Throttle levers and engine control levers (ECL) on the central console.

Lower instrument panel with various gauges and displays.



NAVI
RADIO ← ● → MEDIA
PHONE

ENGINE
START







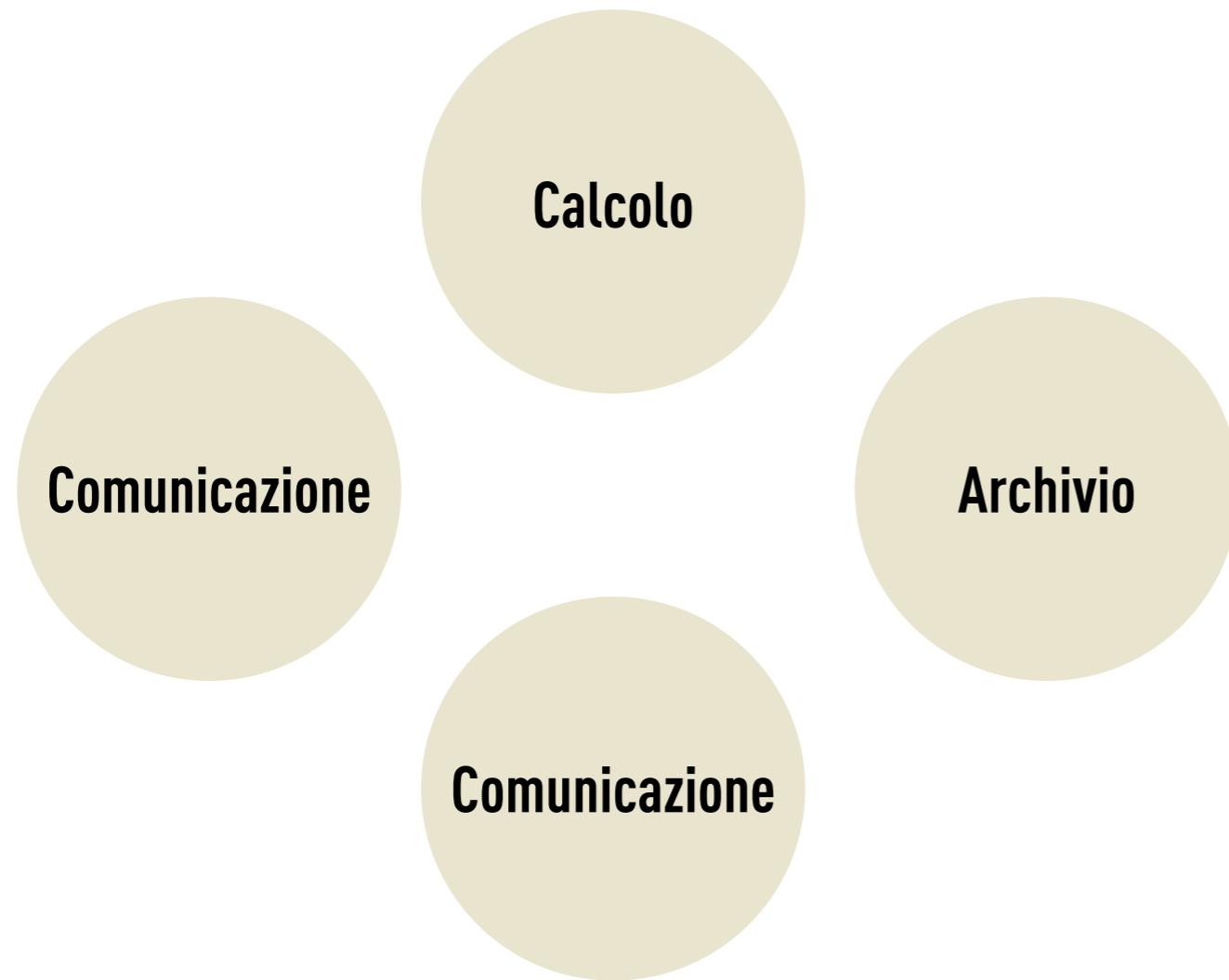
NYSE

NYSE

10



La risposta è essenzialmente negativa. Consideriamo tutte le applicazioni dei calcolatori, da quelle più semplici (sommare 2 e 3, controllare un interruttore a tempo) a quelle in apparenza più complicate (“scrivere” un romanzo, “parlare” con uno spicopatico): scopriremo che ciascuna di esse si può scomporre in una qualche combinazione di: calcolo, immagazzinamento d’informazione, comunicazione e controllo.

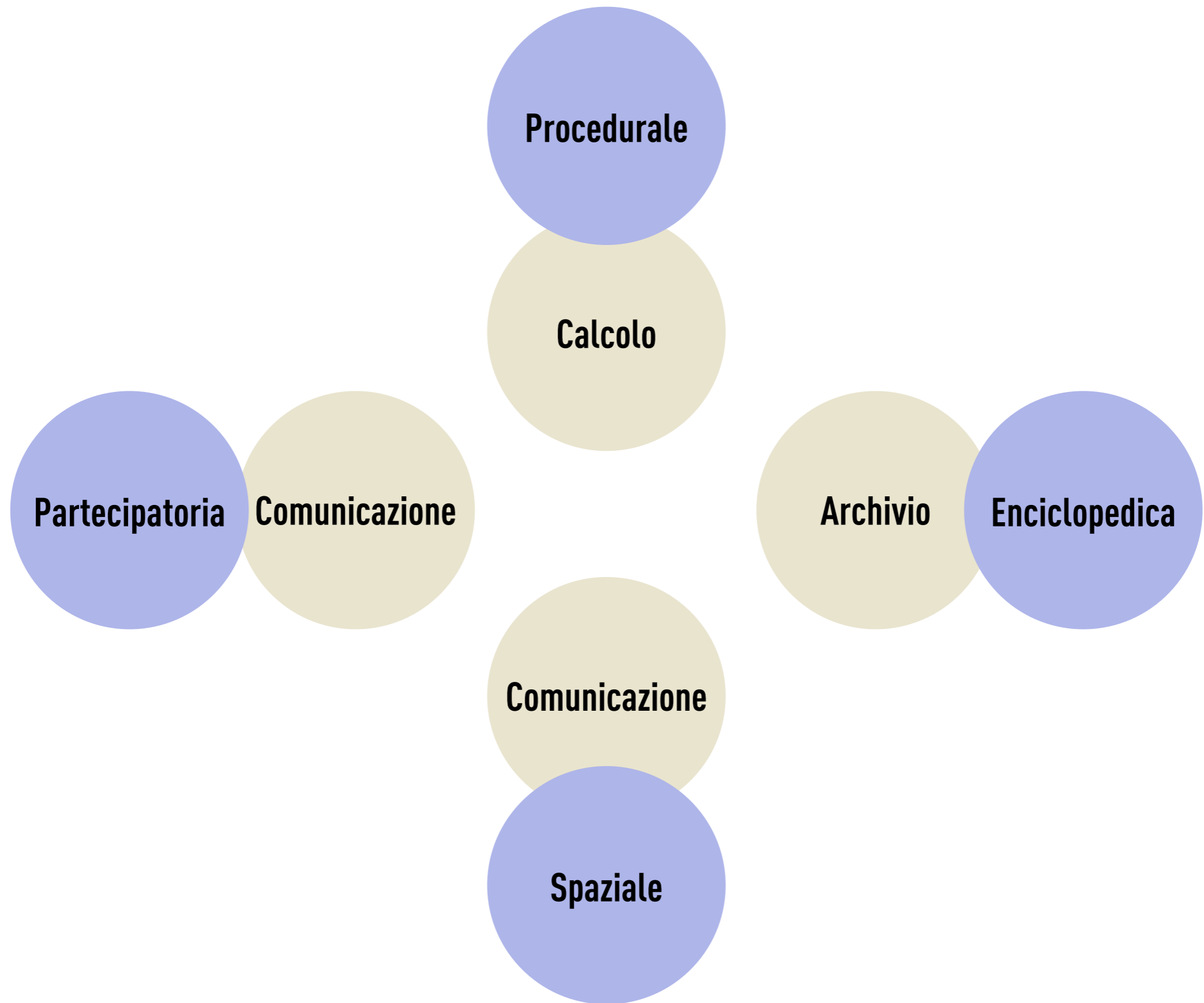


Cosa fa il Computer

**Perchè esiste la
Computer Art ?**

Quando smettiamo di pensare il computer come un telefono multimediale, possiamo identificare le sue quattro proprietà principali, che separatamente e collettivamente lo fanno diventare un **potente veicolo di nuova creazione**.

Gli ambienti digitali sono **procedurali, partecipatori, spaziali ed enciclopedici**. Le prime due proprietà realizzano la maggior parte di quello che vagamente intendiamo con la parola *interattivo*; le altre due proprietà aiutano a costruire mondi digitali che sembrano esplorabili ed estensivi della nostra realtà, andando a definire quello che chiamiamo nel cyberspazio come *immersivo*.



Interattività

Procedurale

Partecipatoria

Calcolo

Comunicazione

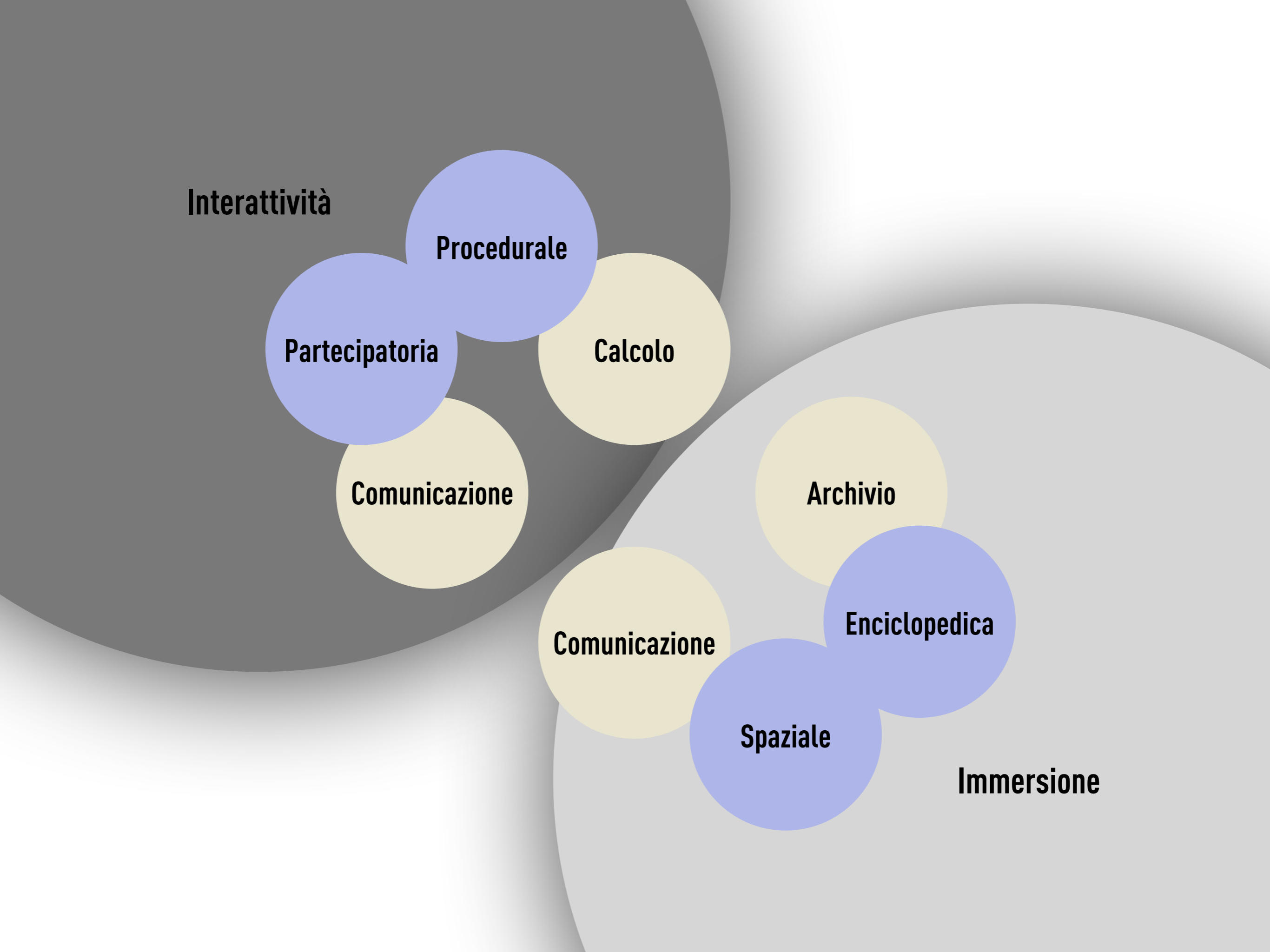
Archivio

Comunicazione

Enciclopedica

Spaziale

Immersione



Interattività

Procedurale

Partecipatoria

Calcolo

Comunicazione

Archivio

Comunicazione

Enciclopedica

Spaziale

Immersione

**L'abilità di chi guarda
di manipolare ed influenzare direttamente
la propria esperienza con un media**

Interattività

Procedurale

Partecipatoria

Calcolo

Comunicazione

**L'esperienza di entrare dentro
la simulazione o la suggestione
di un ambiente tridimensionale**

Archivio

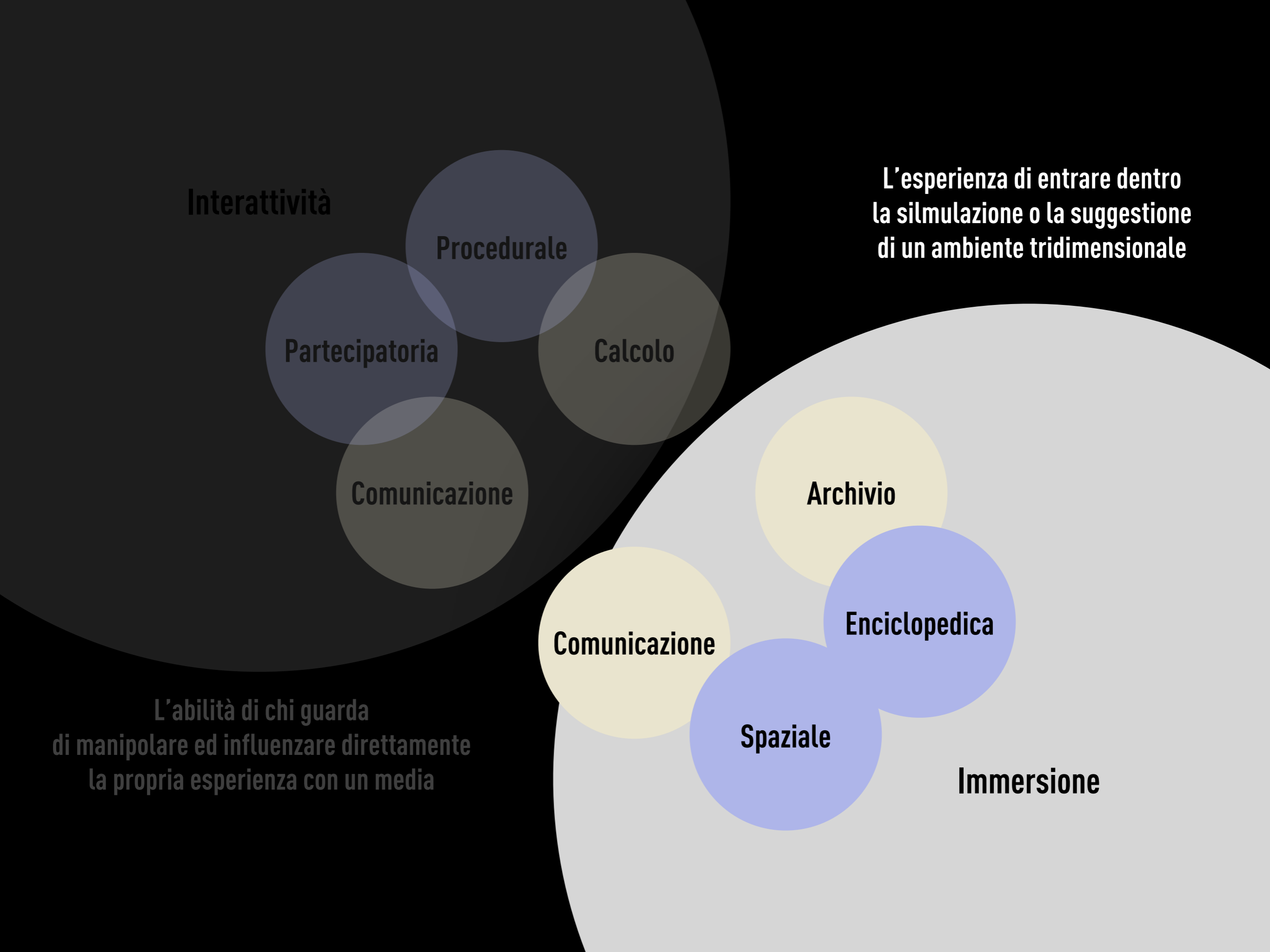
Comunicazione

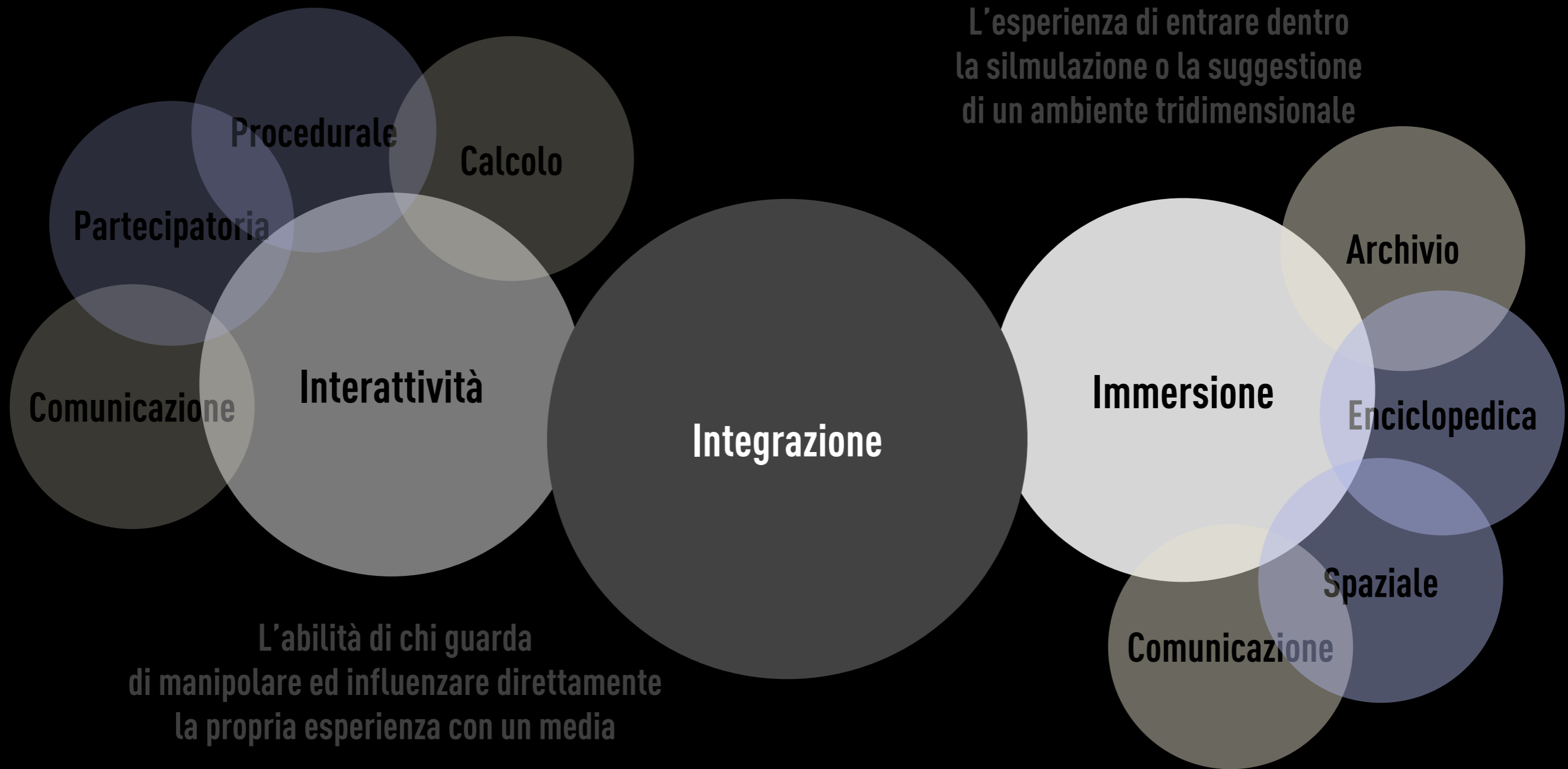
Enciclopedica

Spaziale

**L'abilità di chi guarda
di manipolare ed influenzare direttamente
la propria esperienza con un media**

Immersione





Cinema Futurista

Opera Totale

Teatro visivo

Arte Cibernetica

Teatro della Totalità

Collaborazione

Intermedia

Integrazione

L'esperienza di entrare dentro
la simulazione o la suggestione
di un ambiente tridimensionale

Immersione

Archivio

Enciclopedica

Spaziale

Comunicazione

Procedurale

Calcolo

Partecipatoria

Comunicazione

Interattività

L'abilità di chi guarda
di manipolare ed influenzare direttamente
la propria esperienza con un media

**La combinazione di
arte e tecnologia
in forme ibride di espressione**

Computer Art

esiste perchè

è un'integrazione

naturale tra

computer e arte

forme artistiche e tecnologia
in forme ibride di espressione

Procedurale

Calcolo

Partecipatoria

Archivio

Comunicazione

Interattiva

Enciclopedia

Integrazione

Spaziale

Comunicazione

Film consigliati allo studente di Computer Art

L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat, Fratelli Lumiere, 1895

The Enchanted Drawing, Stuart Blackton, 1900

Viaggio sulla luna, Melier, 1902

Fantasmagorie, Emile Cohl, 1908

Anemic Cinema, Marcel Duchamp, 1926

Metropolis, Friz Lang, 1927

Un chien andalou, Bunuel e Dalì, 1928

L'uomo con la macchina da presa, TzigaVertov, 1929

Il grande dittatore, Chaplin, 1940

Quarto Potere, Orson Wells, 1941

Astro Boy, Osamu Tezuka, 1952

Desk Set, Walter Lang, 1957

Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958

Dr. Strangelove, Stanley Kubrik, 1964

Star Treck, Gene Roddenberry, 1964

Alphaville, Jean-Luc Godard, 1965

2001 Odiessa nello Spazio, Stanley Kubrik, 1968

Colossus: The Forbin Project, Dennis Feltham Jones, 1970

Solaris, Andrej Tarkovsky, 1972

Ufo robot, Goldrake, Go Nagai, 1973

Jeeg Robot d'Acciaio, Go Nagai, 1975

Alien, Ridley Scott, 1979

Koyanisquatzì, Godfrey Reggio, 1982

Blade Runner, Ridley Scott, 1982

Tron, Steven Lisberger, 1982

War Games, John Badham, 1983

Videodrome, David Cronenberg, 1983

D.A.R.Y.L., Simon Wincer, 1984

Electric Dream, Steve Barron, 1984

Terminator, James Cameron, 1984

Nausicaä della Valle del Vento, Hayao Miyazaki, 1984

Wall Street, Oliver Stone, 1987

Essi vivono, John Carpenter, 1988

Il Tagliaerbe, Brett Leonard, 1992

Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993

Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994

Toy Story, John Lasseter, 1995

Strange Days, Kathryn Bigelow, 1995

Jonny Mnemonic, Robert Longo, 1995

Nirvana, Gabriele Salvatores, 1997

Lola corre, Tom Tykwer, 1998

I pirati della Silicon Valley, Martyn Burke, 1999

Matrix, Larry and Andy Wachowski, 1999

Existenz, David Cronenberg, 1999

StartUp.com, Jehane Noujaim and Chris Hegedus, 2001

Minority Report, Steven Spielberg, 2002

Naqoyqatsi, Godfrey Reggio, 2002

Avatar, James Cameron, 2009

The Social Network, David Fincher, 2010

**History
of
Video Games
(1972-2007)**

[final edition: 114 games]

ROUTINE FOR ANY SIZED
SPRITES UP TO 128 BY 128
C = DIRECTION (128 = FLIPPED ←)
(0 = NONE →)

SPRITE:

001

011

0001

0001

LD SP-9
847

LEVEL 3 EAGLE

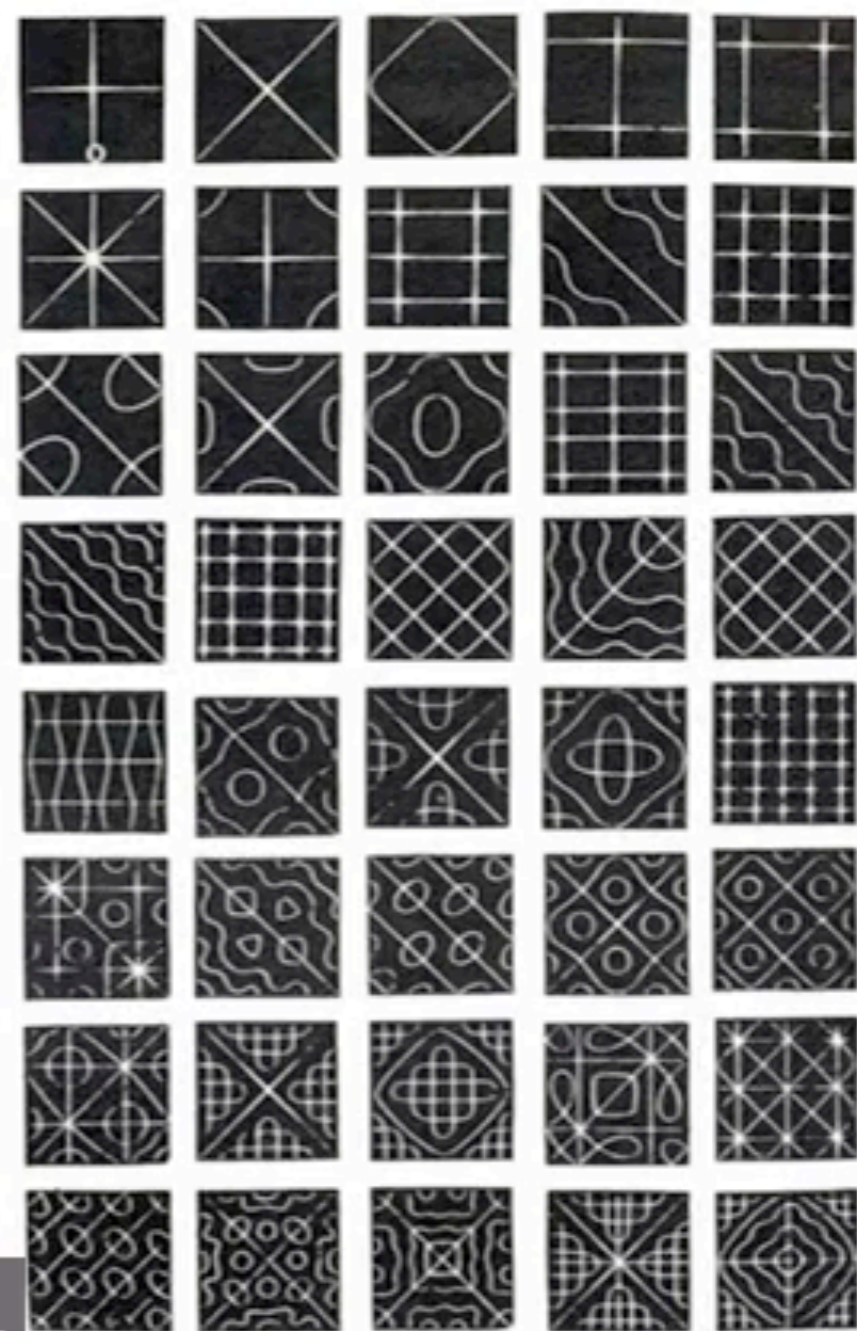
THE COMPRESSED NEW FORMAT = 4652

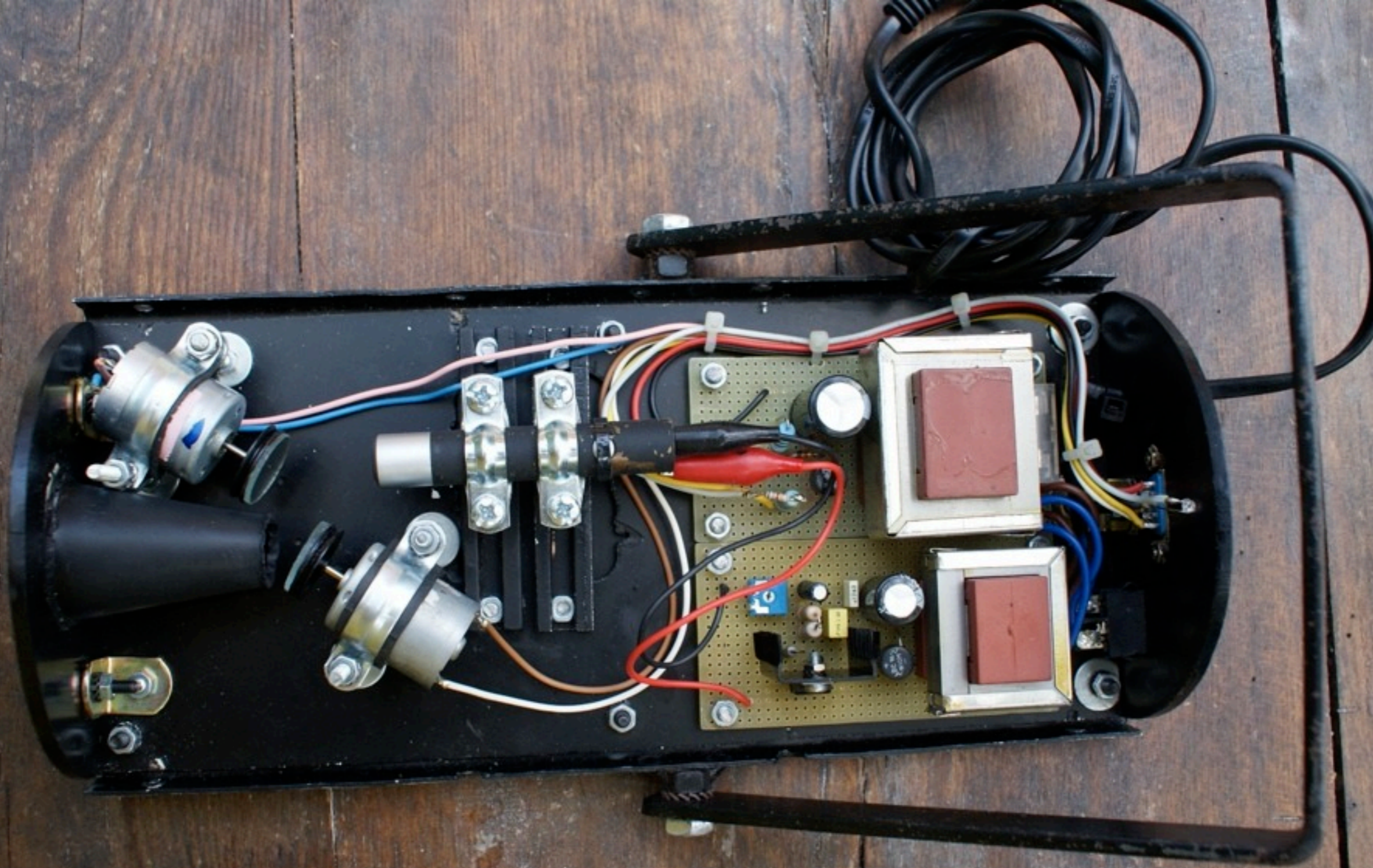


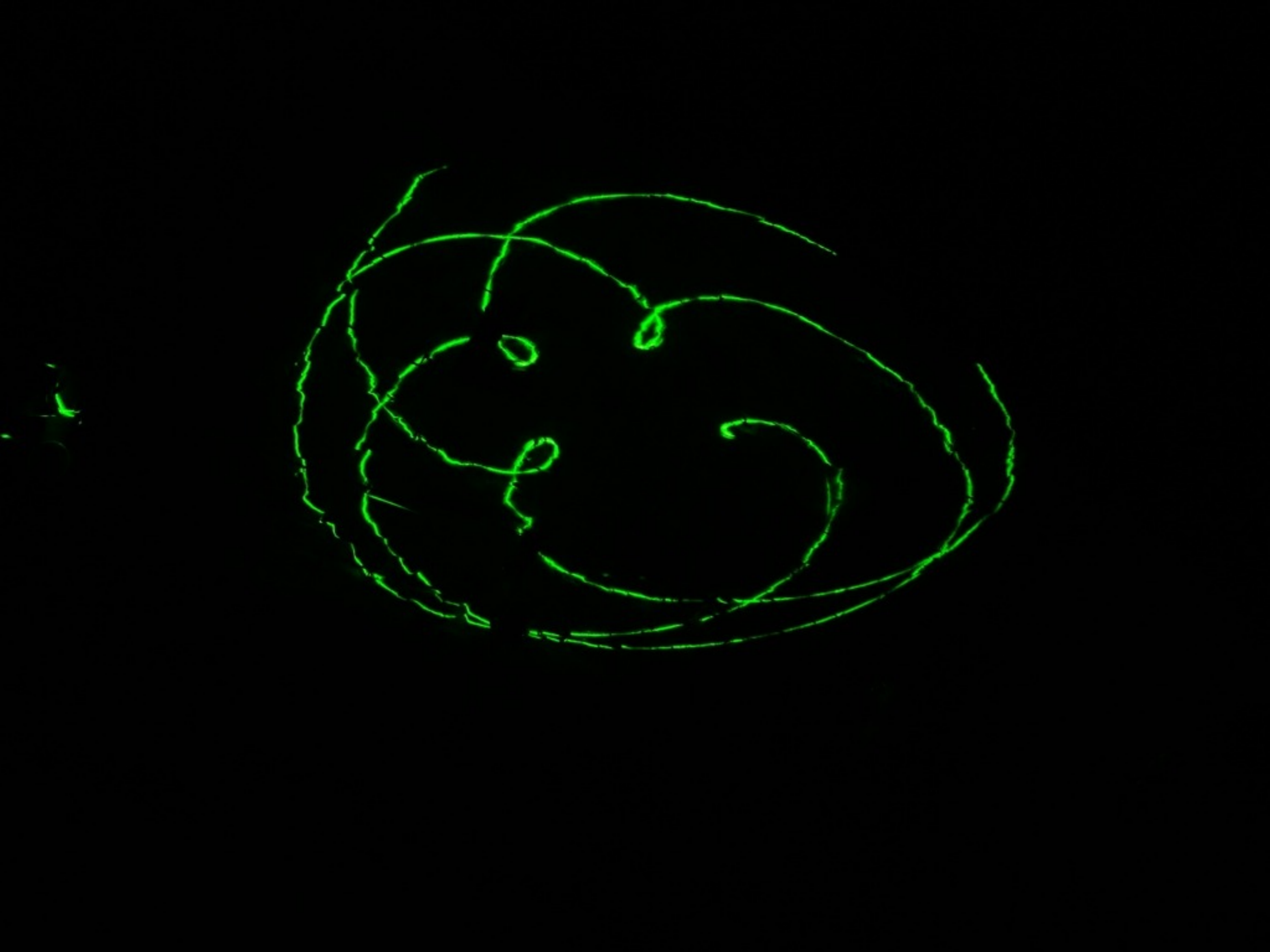
Questa è la persona che l'ha inventato, Sir Clive Sinclair,

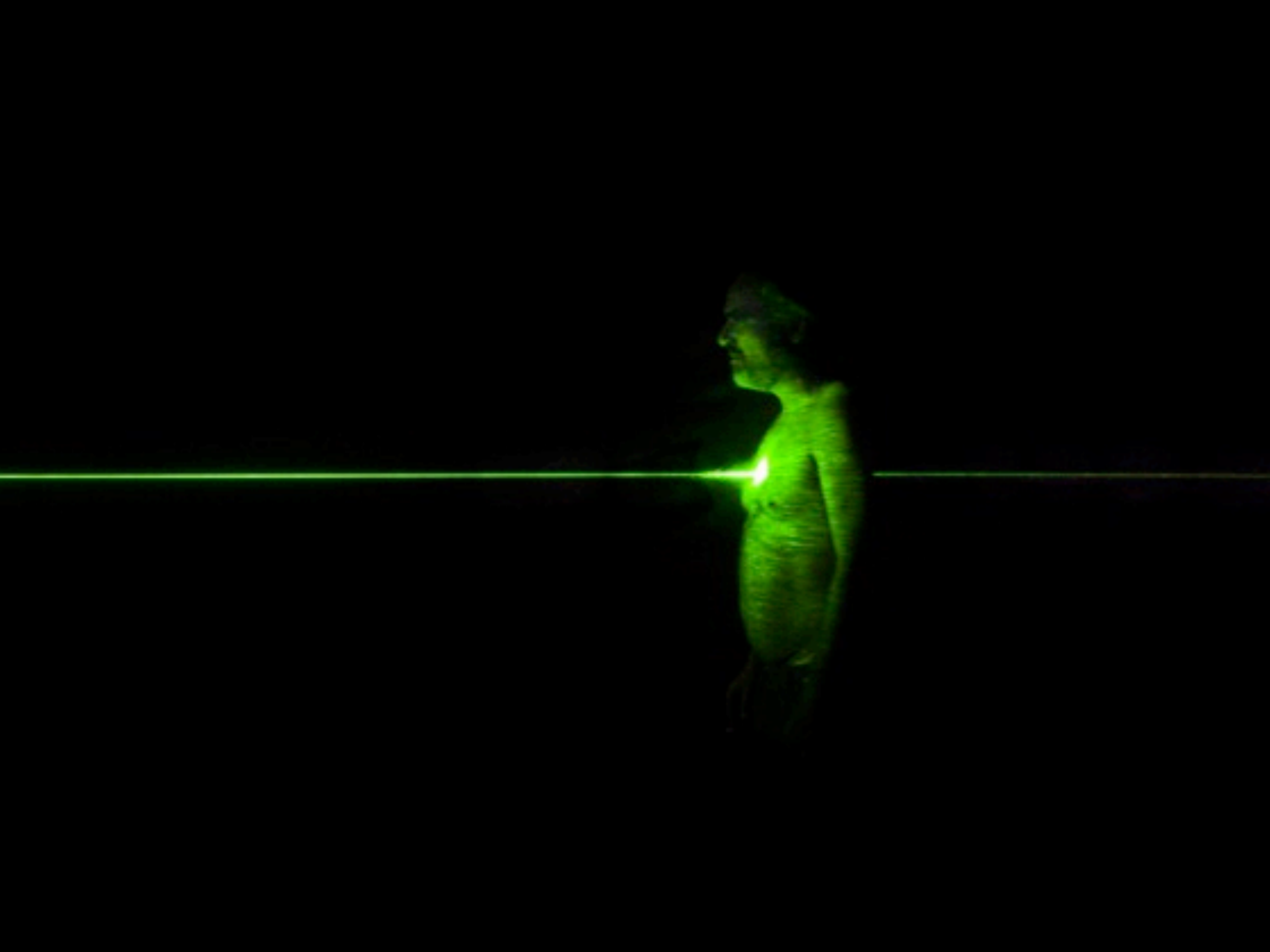


e poi da Ernst Chladni.












si può semplicemente fare il gesto di fare una foto





E appena c'è silenzio strisciano fuori.

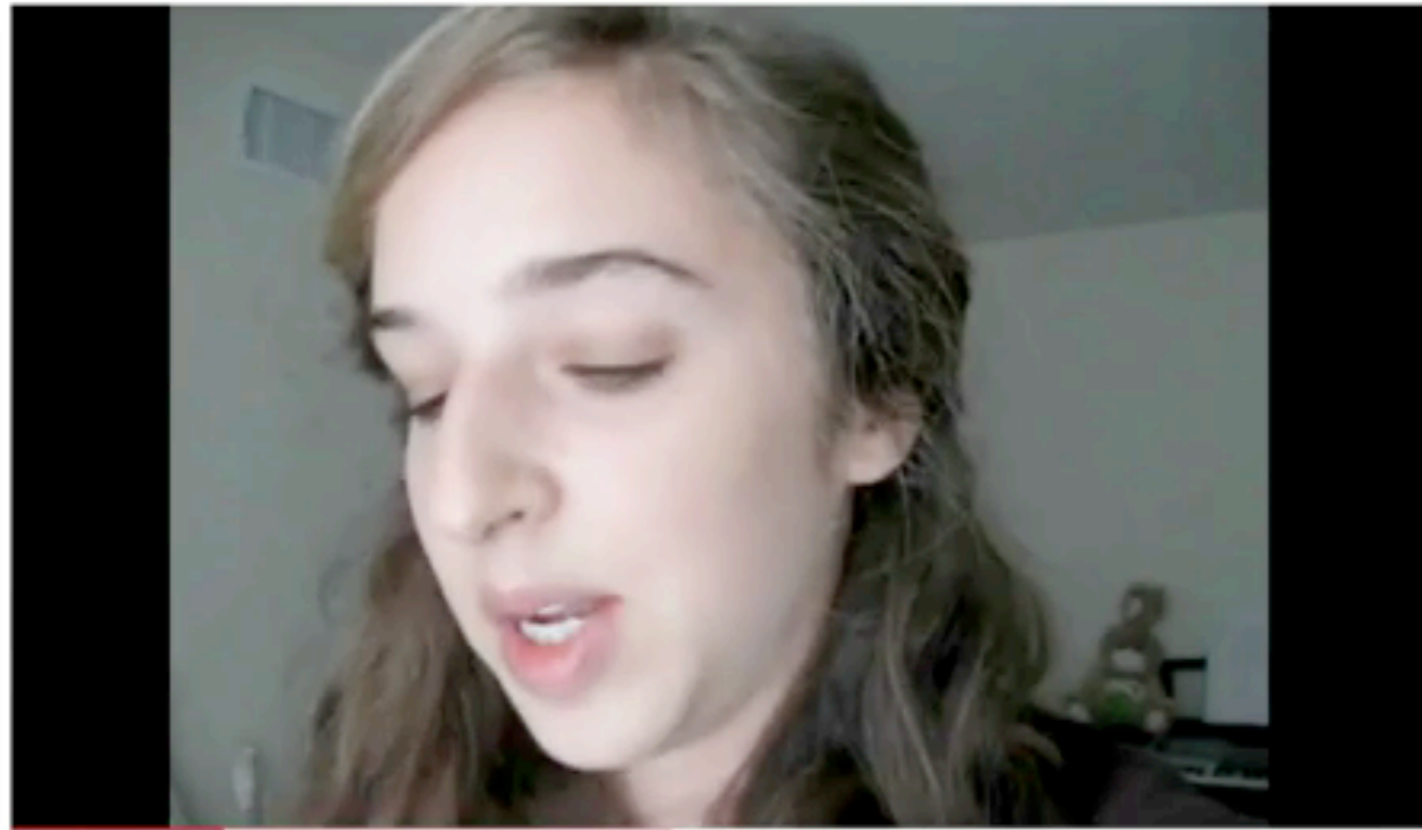


e abbiamo dato la possibilità a
chiunque di realizzare un fotogramma



Sleep - Eric Whitacre - Message and Singing from Britlin

POLYPHONYOFMYHEART 12 videos [Subscribe](#)



0:02 / 0:02

Like Add to Share Embed

35,075

Sono un po' nervosa, giusto perché lo so.

POLYPHONYOFMYHEART Britlin's message to Mr. Eric Whitacre... I was REALLY nervous!!! but hopeful...

Suggestions

- Les Miserables Blu-ray**
by nbcunient
58,407 views Promoted Video
- EWVC - "Lux Aurumque" - Soprano Solo Audition**
by POLYPHONYOFMYHEART
13,379 views
- Sleep_VC_2.0_soprano_1**
by POLYPHONYOFMYHEART
4,955 views
- Eric Whitacre's Virtual Choir Experiment - Sleep...**
by POLYPHONYOFMYHEART
23,723 views
- Eric Whitacre Virtual Choir: Lux (Soprano III)**
by SugarbabyLA
69,115 views
- Introduction to the Virtual Choir**
by Eric Whitacre
192,941 views
- Eric Whitacre's Virtual Choir -**

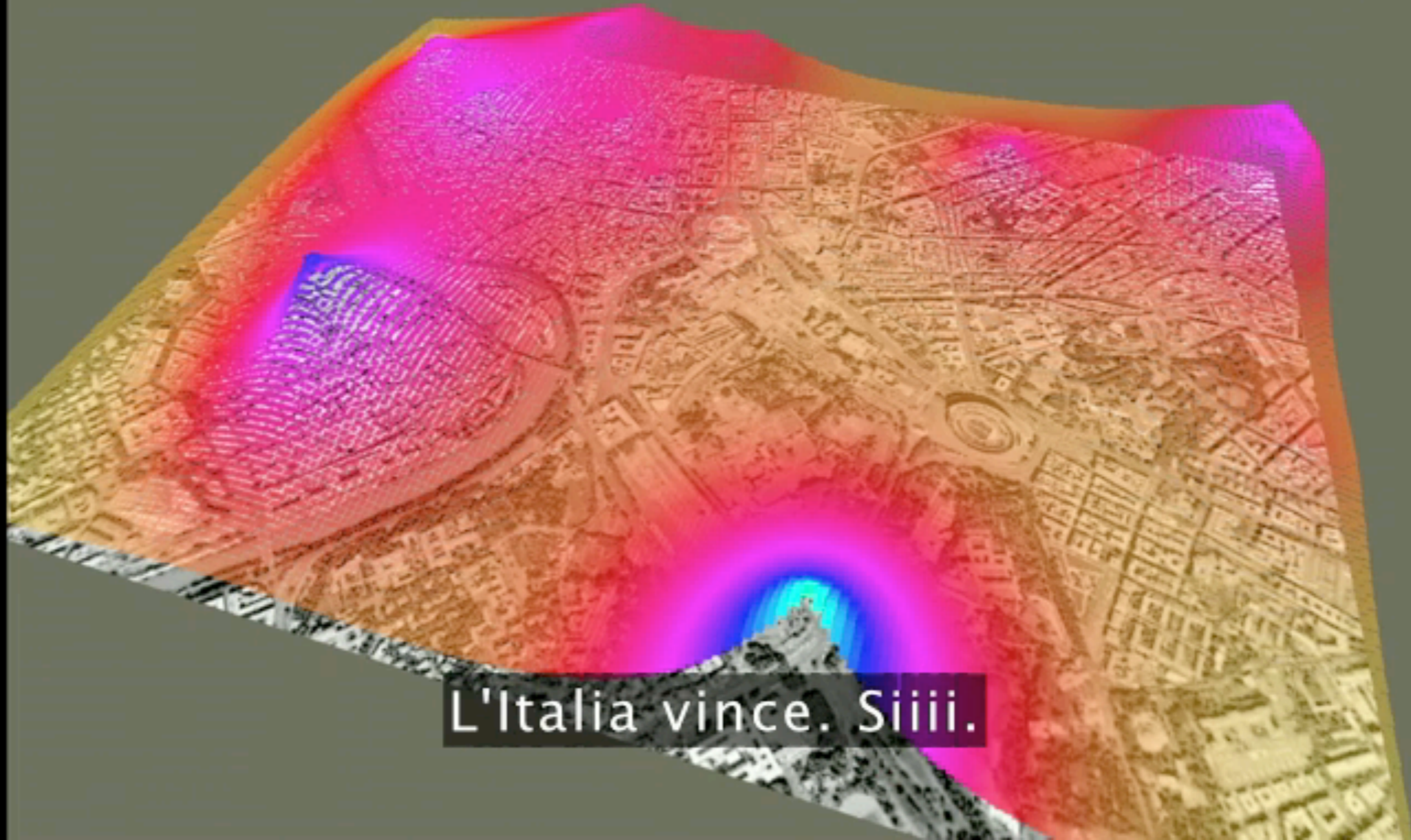
Highest Rated Comments



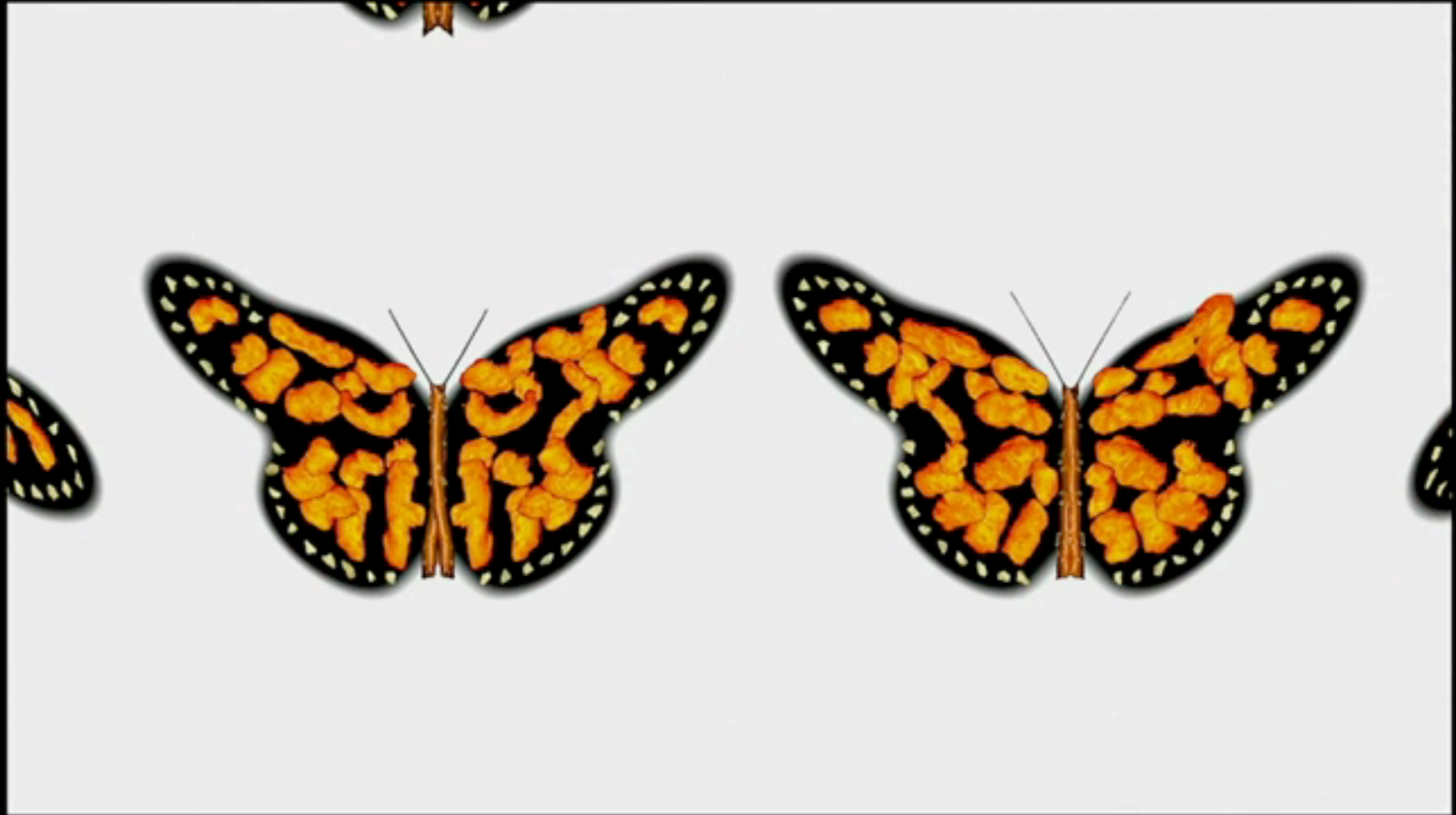
a guardare i pescatori

World Cup Final
Cellphone activity in Circo Massimo, Rome
2006-07-09

Zidane headbuts Materazzi
Zidane gets red card
Penalty kicks begin
World Cup match ends. Italy 5-3 France



L'Italia vince. Siiii.



Alcuni mi chiedono di cosa siano fatte le antenne.