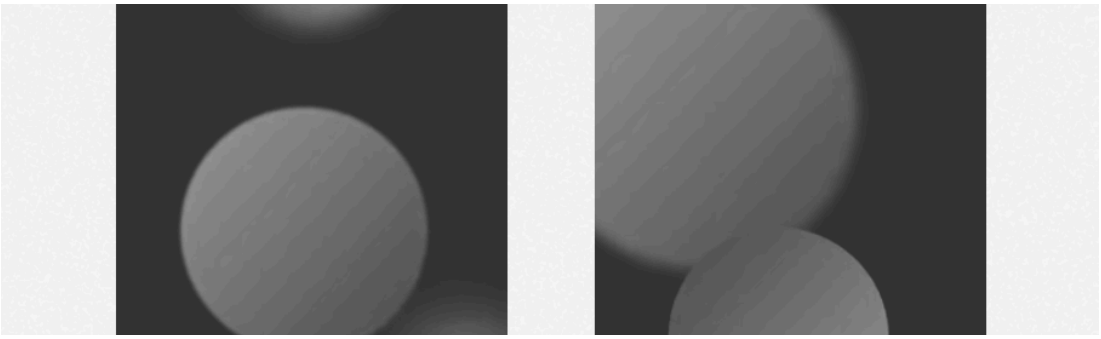


INFORMATICA PER LA GRAFICA

Biennio di Pittura · 8 CFA

Descrizione del corso

Il corso esplora l'espansione del linguaggio pittorico attraverso l'interazione con le tecnologie digitali, la modellazione tridimensionale e i processi di fabbricazione. L'immagine è indagata come struttura generativa, capace di attraversare differenti media e configurazioni materiali: dal segno alla geometria, dalla superficie al rilievo, dall'elaborazione digitale all'oggetto fisico. La tecnologia è considerata un campo di sperimentazione estetica e uno strumento di ricerca, attraverso cui interrogare criticamente le relazioni tra gesto, processo, forma e materia.

Contenuti

1. **Pittura espansa e ibridazione dei linguaggi.** Gesto, traccia, texture e superficie; relazioni tra pittura, fotografia, immagine digitale e pratiche artistiche contemporanee.
2. **Linguaggi e trattamento dell'immagine.** Acquisizione, risoluzione, colore, formati, grafica raster e vettoriale; livelli, maschere, soglie e trasformazioni dell'immagine.
3. **Dal segno alla struttura.** Vettorializzazione, geometrie bidimensionali, modellazione tridimensionale e mappe di rilievo; traduzione dell'immagine in forme e superfici.
4. **Materialità e fabbricazione digitale.** Prototipazione, incisione laser, fresatura CNC, pantografo digitale; relazioni tra progetto, file, materiali e processi produttivi.
5. **Ricerca artistica e progetto.** Sviluppo di un elaborato individuale o collettivo che integri ricerca visiva, sperimentazione digitale e materiale, con documentazione delle fasi e delle scelte metodologiche.

Obiettivi formativi

Acquisire competenze per elaborare immagini e tradurle in differenti configurazioni formali e materiali; comprendere possibilità e limiti delle tecnologie digitali e dei processi di produzione; sviluppare una ricerca progettuale autonoma, integrando consapevolezza tecnica, coerenza estetica e capacità critica.

Metodologie e verifica

Lezioni teoriche, analisi di opere e casi studio, dimostrazioni tecniche, esercitazioni e revisioni progettuali. La valutazione considera qualità della ricerca, coerenza concettuale e formale, padronanza dei processi, documentazione e capacità di argomentazione critica.

Elaborato finale e criteri di valutazione

La prova finale consisterà nella realizzazione di un elaborato individuale o di gruppo, accompagnato da una breve relazione che documenti obiettivi, fonti, strumenti utilizzati e principali risultati.

La valutazione, espressa in trentesimi, terrà conto dei seguenti criteri:

- **Ricerca e selezione delle fonti: fino a 6/30.** Pertinenza della ricerca, qualità delle fonti, coerenza e organizzazione del corpus visivo.
- **Competenze tecniche e metodologiche: fino a 6/30.** Correttezza nell'utilizzo degli strumenti digitali, consapevolezza delle procedure adottate e coerenza tra metodi e obiettivi.
- **Analisi e interpretazione critica: fino a 6/30.** Capacità di leggere i risultati, formulare osservazioni pertinenti e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti impiegati.
- **Qualità progettuale e comunicazione visiva: fino a 8/30.** Originalità, coerenza formale, efficacia comunicativa e qualità della restituzione visiva.
- **Documentazione e autonomia operativa: fino a 4/30.** Chiarezza nella documentazione del processo, capacità di organizzare il lavoro e consapevolezza delle scelte effettuate.

Il voto finale sarà determinato dalla valutazione complessiva dell'elaborato, del processo di lavoro e della capacità di motivare le scelte tecniche e progettuali, in rapporto agli obiettivi formativi del corso.

Riferimenti artistici

Gerhard Richter, per le relazioni tra pittura e fotografia; Julie Mehretu, per la stratificazione di segni, cartografie e strutture visive; Casey Reas, per i rapporti tra codice e forma generativa; Michael Hansmeyer, per la trasformazione di processi algoritmici in strutture tridimensionali. Le pratiche sono assunte come ambiti di analisi e confronto, non come modelli da replicare.

Bibliografia essenziale

I testi e gli articoli indicati di seguito sono disponibili gratuitamente online, integralmente o attraverso versioni accademiche depositate in archivi istituzionali.

- **Tarp, Lisbet.** "The Expanded Painting." *International Journal for Digital Art History* 6 (2021): 86–106. https://doi.org/10.11588/dahj.2021.6.84189. Testo integrale.
- **Manovich, Lev.** *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. Testo integrale in PDF sul sito dell'autore.
- **Rioseco, Macarena, ed Emma E. Rose.** "Painting Matters: New Materialism and New Knowledge." *Journal of Visual Art Practice* 24, n. 3 (2025): 255–281. https://doi.org/10.1080/14702029.2024.2376788. Articolo open access.
- **Titmarsh, Mark.** *Expanded Painting: Ontological Aesthetics and the Essence of Colour*. London: Bloomsbury, 2017. Versione accademica depositata nell'archivio open access della University of Technology Sydney.
- **Shi, Dian.** "From Graphic Translation to Spatial Generation: Digital Fabrication, Glass Materiality, and Viewer Experience in Contemporary Glass Art." *Arts* 15, n. 9 (2026): 201. https://doi.org/10.3390/arts15090201. Articolo open access.

Approfondimento sulla pittura digitale e immersiva: Veronika Szkudlarek, *Virtual Paint Jam*, ricerca disponibile nell'archivio istituzionale dell'OCAD University. PDF gratuito.

Prof. Alfonso Fraia