

Esame del corso

***Applicazioni multimediali***

Prof. Davide Riboli

## PERCORSO CODE

Per l'esame del corso *Applicazioni multimediali* abbiamo deciso di scegliere il percorso progettuale incentrato sul codice, specificandoci su uno dei software affrontati a lezione: Processing. Così facendo, abbiamo privilegiato l'approfondimento tecnico svincolato da qualsiasi tipo di applicazione, che potrebbe comunque essere attuata in successivi progetti, dato l'archivio di sketch emerso come risultato del lavoro.

Innanzitutto, abbiamo scelto, anche sulla base degli argomenti trattati a lezione, di soffermarci sulle tre tematiche che sono state di nostro maggiore interesse: il mondo delle geometrie e delle composizioni astratte, la tipografia, e la rielaborazione delle immagini. Sin da subito abbiamo deciso, però, di non ragionare per "blocchi" e di non presentare quindi in ordine tutti gli sketch sulla geometria e sull'astrazione, poi quelli tipografici ecc., ma di spaziare in maniera dinamica alternando i vari temi. Questo modo di procedere è stato scelto anche sulla base della nostra esperienza progettuale: ci si trova, infatti, spesso, a dover essere flessibili, passando in poco tempo da un argomento all'altro, da uno stile ad uno molto diverso, perciò abbiamo portato avanti la sperimentazione con libertà, pur restando nei nostri tre "confini".

Per l'elaborazione dei nostri sketch, abbiamo sempre utilizzato anche codici provenienti da terze parti, citate tramite autore e link originario nei relativi file *README*, presenti nelle singole cartelle, e che provengono principalmente da tre siti: GitHub, Openprocessing e YouTube. L'avvalersi di codici creati da altri progettisti è stata per noi una grande opportunità di crescita: non essendoci mai confrontati con il software Processing prima di questo corso universitario, le nostre conoscenze non ci avrebbero permesso di poter realizzare degli sketch complessi, come sono alcuni dei nostri, ma, avvalendoci di righe di codice preesistenti, abbiamo cercato di "tradurle" per comprendere il loro significato e sfruttarle a nostro favore.

A livello generale, ci ha interessato molto anche la parte interattiva ed il coinvolgimento dell'utente: in tanti sketch, infatti, è necessario muovere il puntatore del mouse sulla finestra, oppure cliccare, o digitare vari pulsanti della tastiera per far accadere qualcosa o per determinare la modifica di diversi parametri e, di conseguenza, del risultato di ciò che viene visualizzato. Un altro aspetto ricorrente è quello dell'*associazione*, tra lo sketch che ci siamo proposti di fare ed un riferimento all'immaginario collettivo: diversi lavori, infatti, come spiegato nei singoli file di testo, ricordano, rappresentano o evocano qualcosa, in modo da catturare di più l'interesse dell'utente a cui vengono in mente dei collegamenti a ciò che già visivamente conosce.

Alcuni sketch sono stati di pura sperimentazione, altri, invece, in cui ci siamo posti un obiettivo iniziale, come appunto "far sembrare" qualcosa, sono stati per noi i più formativi, perché ci siamo cimentati sia con la continua modificazione dei diversi parametri legati alle variabili personalizzate, riguardanti, ad esempio, la ripetizione o la rotazione, sia con l'utilizzo di quelle già riconosciute dal sistema, vincolate alla posizione del mouse, alle dimensioni di larghezza ed altezza dello schermo, a seno, coseno e ad altre, fino al raggiungimento del risultato prefissato.

Alla luce del nostro percorso di sperimentazione, abbiamo maturato la consapevolezza di come Processing possa divenire per noi un valido assistente per futuri progetti di comunicazione, dandoci l'opportunità di generare effetti che sarebbero altrimenti complessi da riprodurre in software di grafica tradizionali. Inoltre, in molti sketch che abbiamo proposto, abbiamo fatto in modo di poter avere ad ogni riavvio un risultato differente, così da generare tutta una gamma di varianti, simili ma diverse, riconducibili alla stessa famiglia. Ciò è per noi molto interessante a livello creativo, perché lavorando a questi sketch, ci siamo chiesti quali caratteristiche grafiche ci sarebbero potute servire in progetti futuri, ed è emerso, confrontandoci, come tante volte sia necessario fare delle *serie*, di poster o altri materiali, per creare coerenza e linearità. Da Processing ottenere questo è possibile, in maniera randomica, perciò l'abbiamo spesso integrato nei nostri sketch, con la possibilità anche di salvare in automatico le varie alternative.

Studenti /  
**Federica Fabbri - matricola 1366/19**  
**Stefano Macalli - matricola 1375/19**

Percorso Code /  
**Processing**

Link repository GitHub /  
**[https://github.com/federicafabbri/Esame\\_Riboli](https://github.com/federicafabbri/Esame_Riboli)**

Corso /  
**Produzioni digitali -**  
**modulo *Applicazioni multimediali***

Professore /  
**Davide Riboli**

Biennio /  
**Design della Comunicazione**

**ISIA Faenza - A.A. 2020/21**

