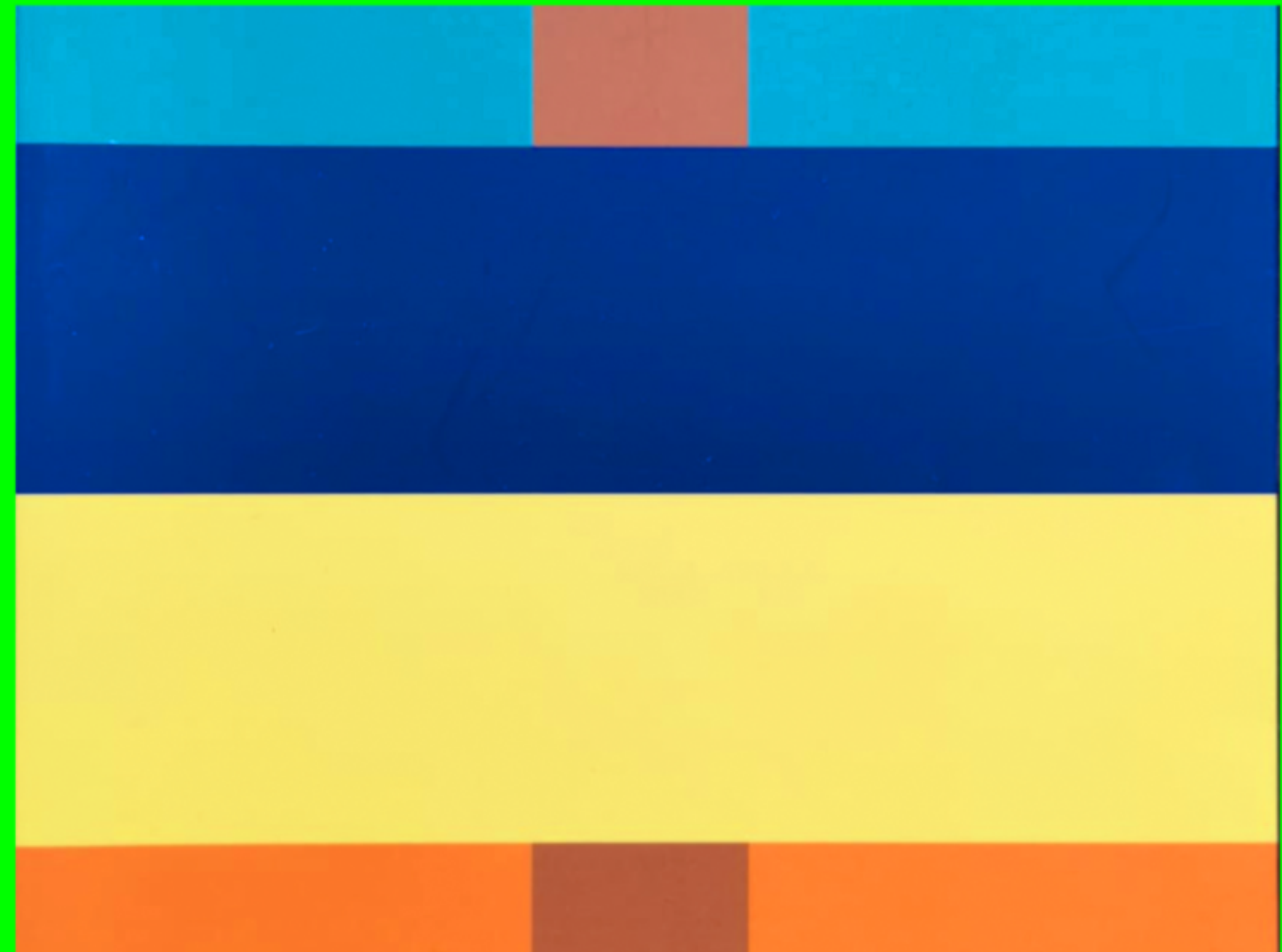


# COLORE E PERCEZIONE: DA ALBERS AL DIGITALE

# IL COLORE NON È ASSOLUTO

PERCHÉ IL COLORE CAMBIA SEMPRE VOLTO

**Josef Albers**, artista e docente del Bauhaus e poi del Black Mountain College, nel suo *Interazione del colore* parte da un'idea semplice ma radicale: un colore non è mai visto da solo, ma sempre in relazione ad altri colori. La luce dell'ambiente, il materiale, lo sfondo, la texture, persino il tempo di esposizione modificano la nostra percezione. Un rosso su sfondo nero sembra più brillante dello stesso rosso su sfondo bianco; un blu visto dopo un arancione forte appare più freddo per via dell'afterimage complementare; lo stesso colore su carta opaca, su schermo retroilluminato o proiettato in una stanza buia viene percepito diversamente. Il colore, quindi, non è una proprietà fissa del pixel o del pigmento, ma un evento percettivo che accade nell'occhio e nel cervello.



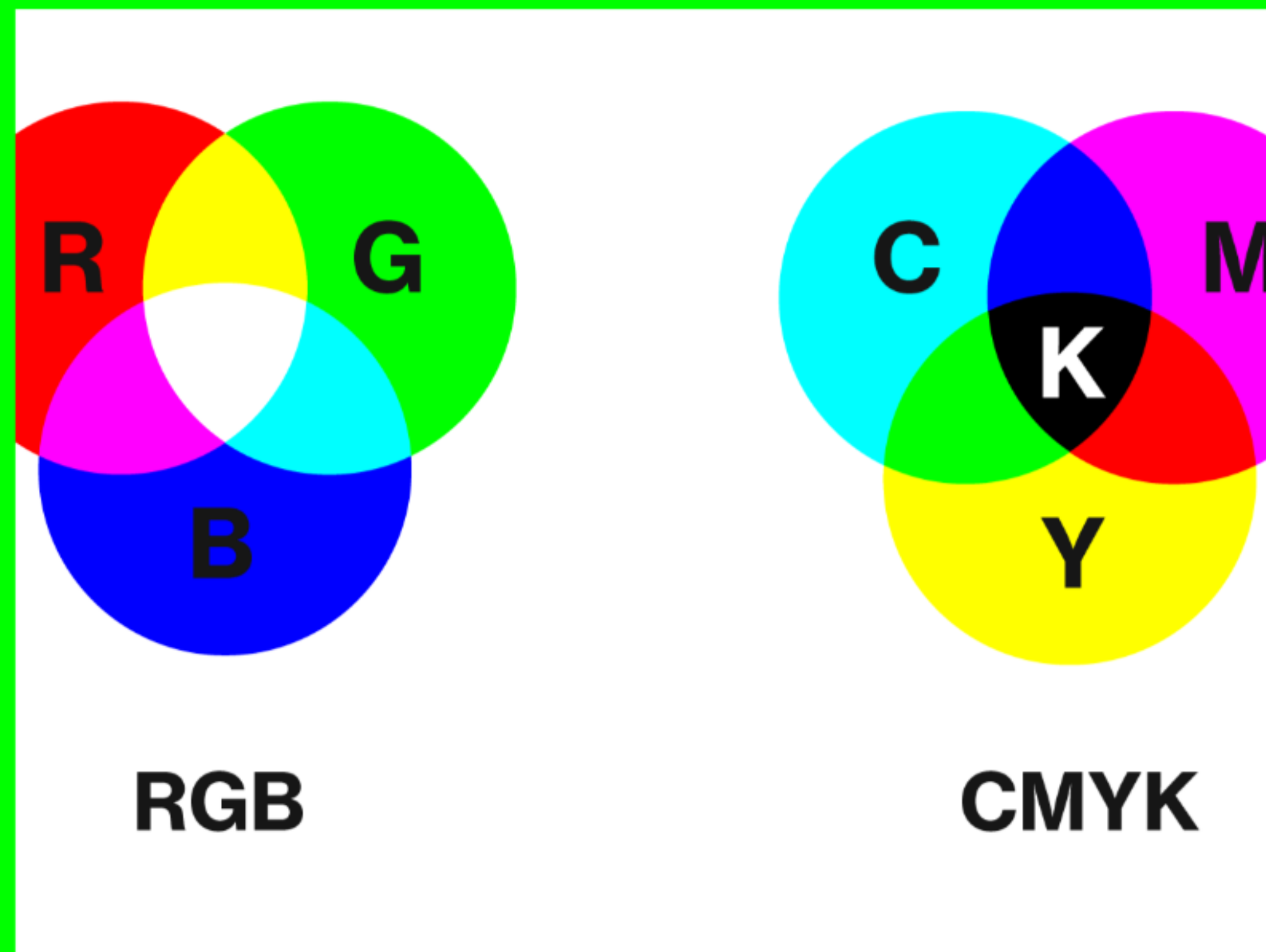
# RGB VS CMYK

LUCE E INCHIOSTRO NON SI COMPORTANO ALLO STESSO MODO

Nel digitale lavoriamo in **RGB** (*Red, Green, Blue*), un modello additivo basato sulla luce: si parte dal nero e si aggiunge luce colorata fino ad arrivare al bianco. Nella stampa lavoriamo in **CMYK** (*Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black*), un modello sottrattivo: si parte dal bianco della carta e aggiungendo inchiostro si sottrae luce, avvicinandosi al nero.

RGB ha una gamma cromatica più ampia e colori più brillanti su schermo, CMYK è più limitato ma adatto alla resa su carta. Questo spiega perché certi colori neon o super saturi che funzionano sul monitor risultano smorti o diversi quando li convertiamo e li stampiamo: non sono riproducibili nello stesso modo nell'universo sottrattivo.

[LINK RGB vs CMYK – Dribbble](#)

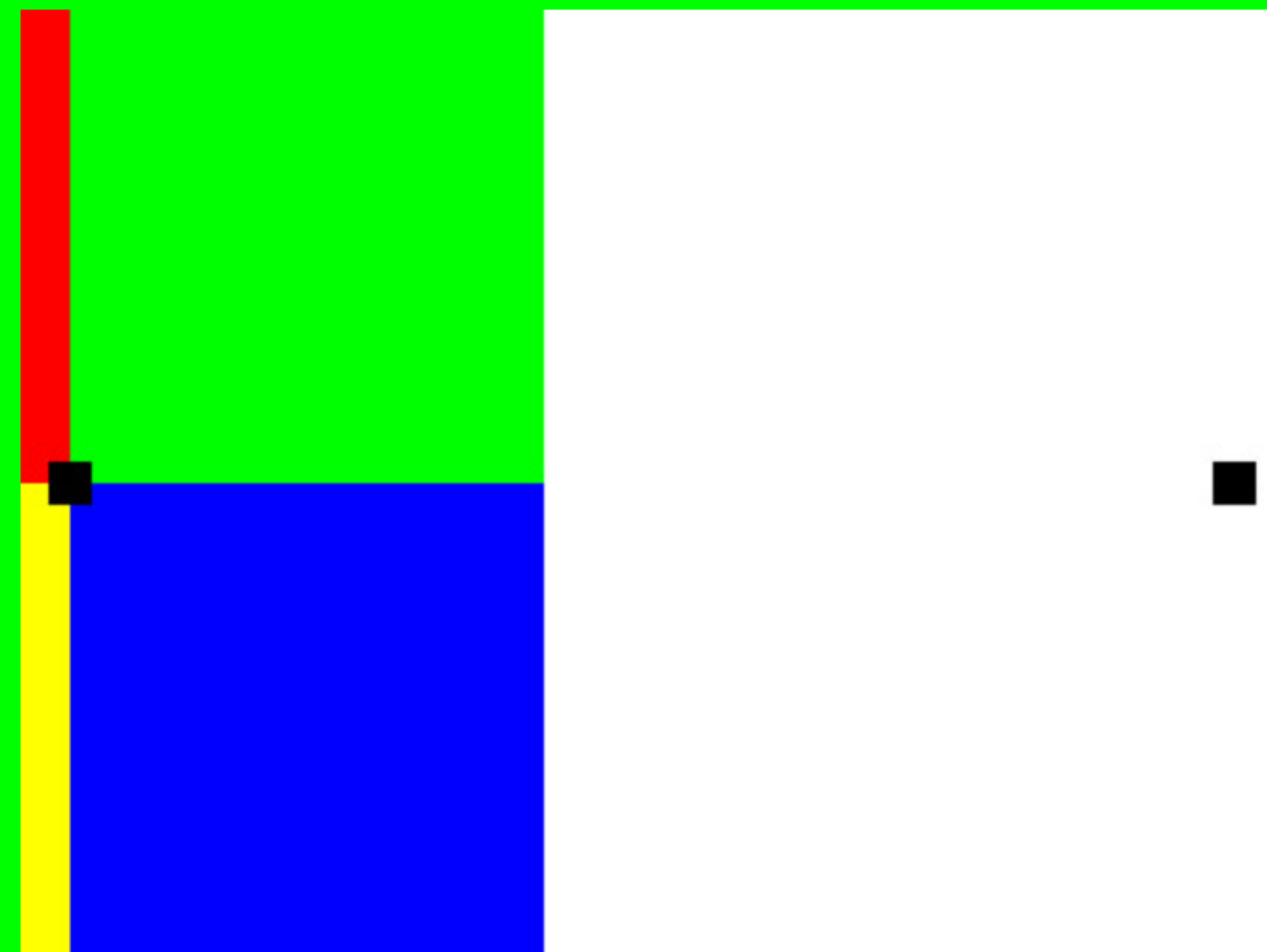


# STRUMENTI PER LEGGERE IL COLORE

TINTA, SATURAZIONE, LUMINOSITÀ, CONTRASTO

Per usare il colore in modo consapevole servono alcuni concetti di base.

- **Tinta:** è "di che colore" stiamo parlando (rosso, blu, verde...).
- **Saturazione:** quanto il colore è intenso o spento.
- **Luminosità:** quanto il colore è chiaro o scuro, indipendentemente dalla tinta.
- **Contrasto:** differenza percepita tra due elementi (può essere di tinta, di luminosità, di saturazione).
- **Simultaneous contrast:** due colori vicini si modificano a vicenda (un grigio vicino a un verde sembra rosato).
- **Afterimage:** l'immagine residuale complementare che vediamo dopo aver fissato a lungo una tinta forte.



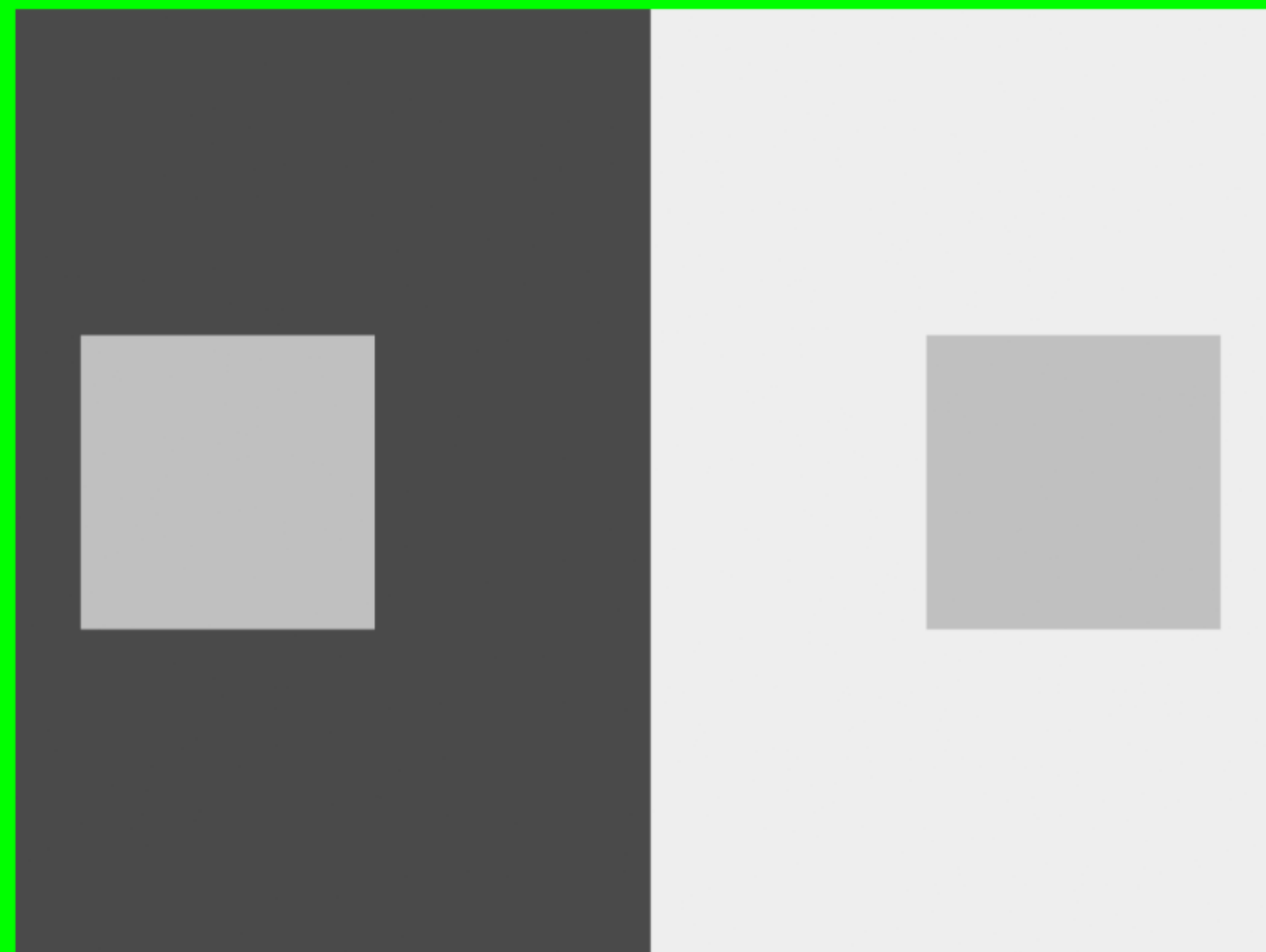
# PICCOLE ILLUSIONI DI COLORE

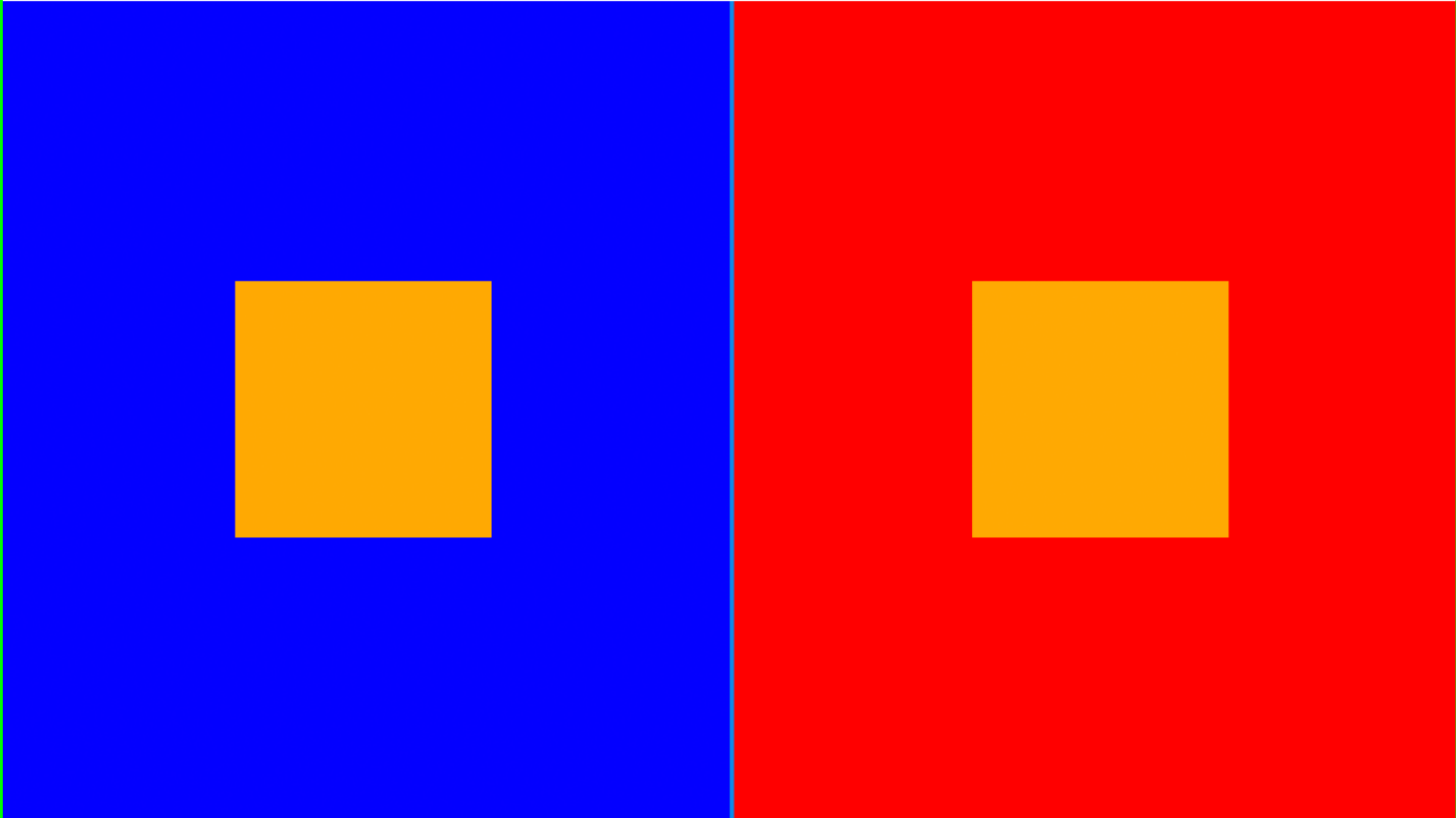
COME INGANNARE (E ALLENARE) L'OCCHIO

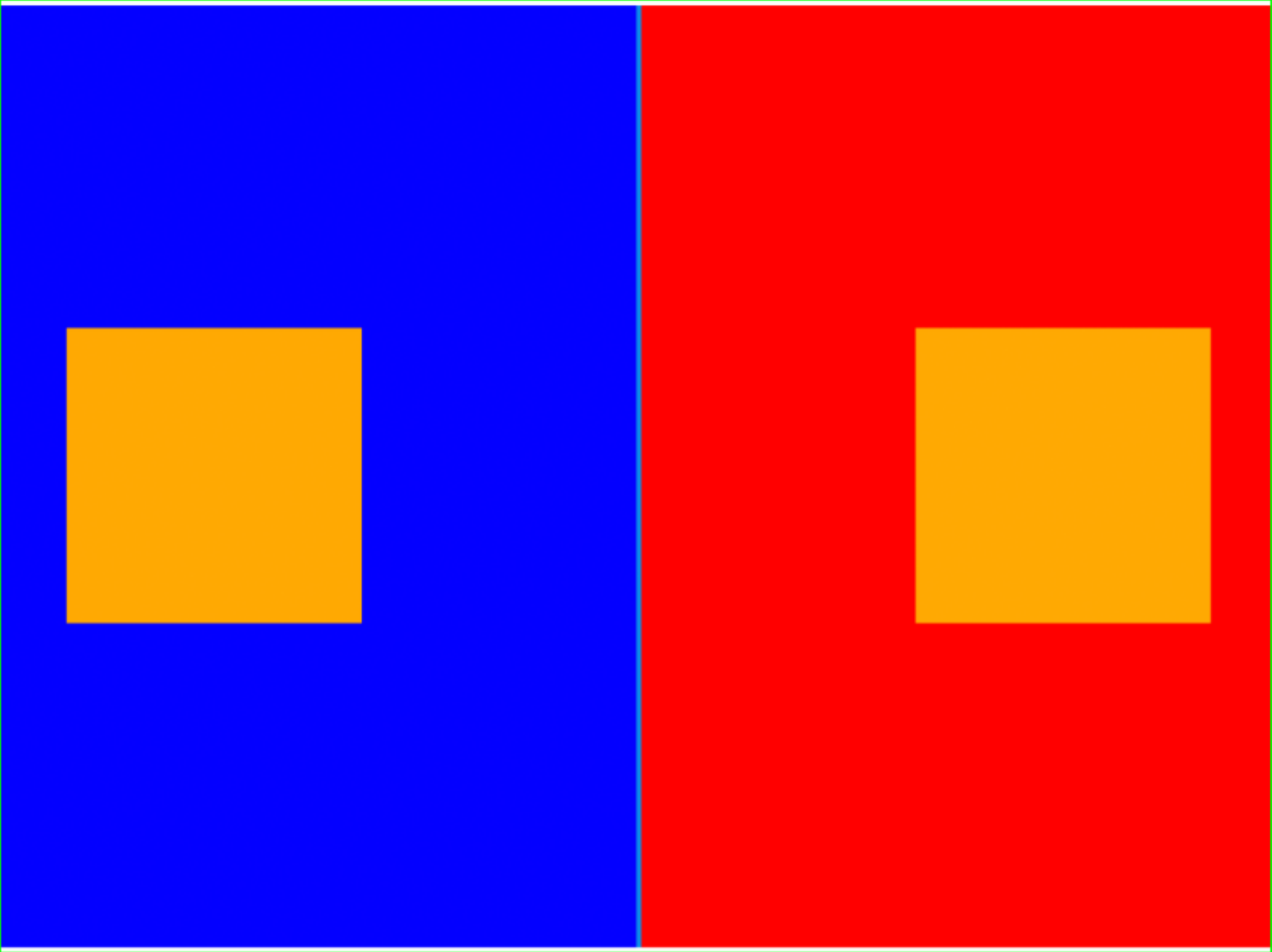
Per rendere evidente che il colore non è assoluto, basta qualche esperimento:

- Uno stesso **rettangolo di grigio** su uno sfondo scuro appare più chiaro che sullo sfondo chiaro.
- **Un quadrato di arancione** circondato da blu sembra molto più saturo dello stesso arancione circondato da rosso.

Questi casi mostrano la logica di Albers: il colore *non è quello che è*, ma quello che appare in relazione a tutto ciò che lo circonda.





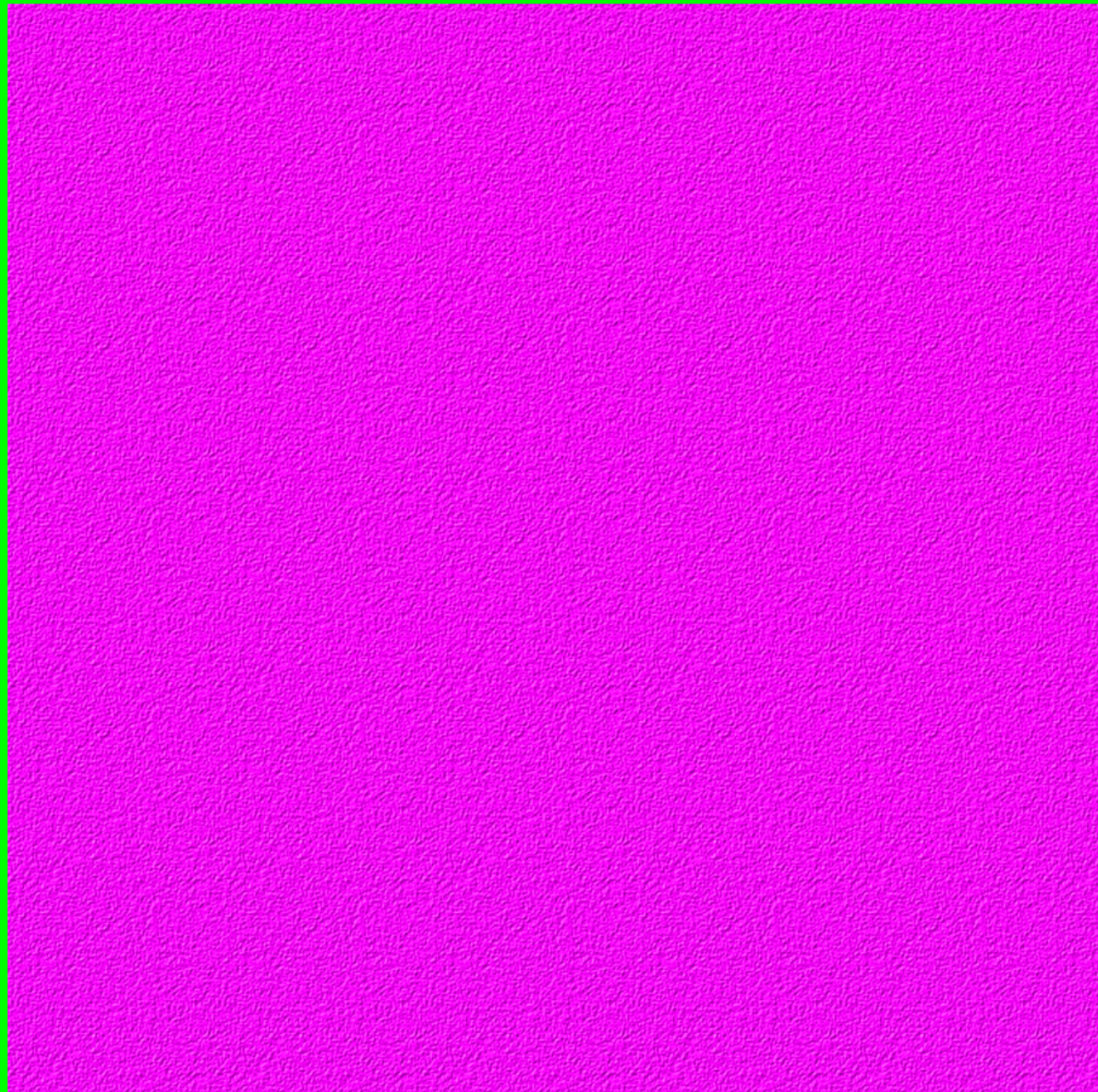


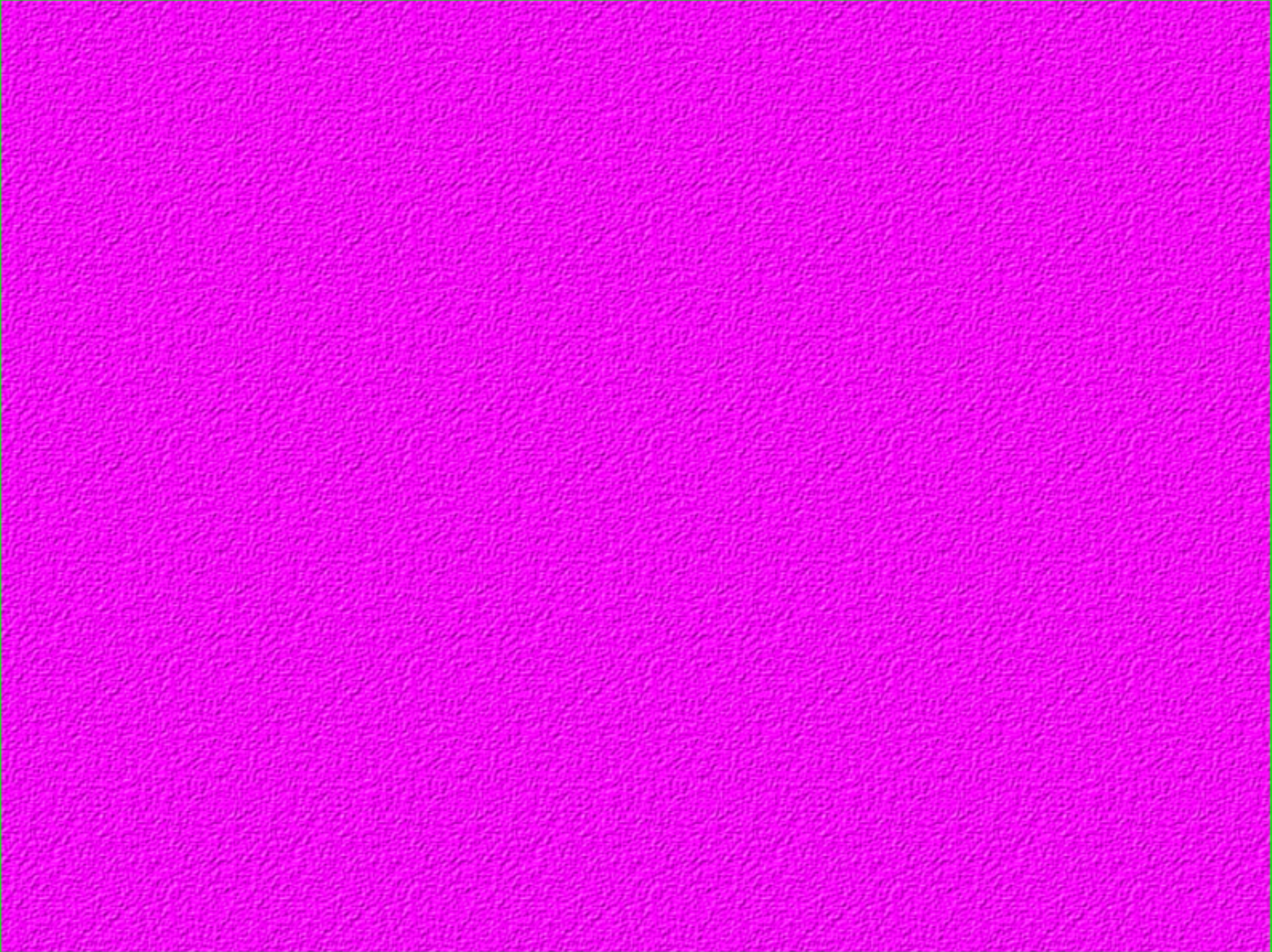
# COLORE E TEXTURE

## PERCHÉ LA SUPERFICIE CAMBIA LA TINTA

Lo stesso codice colore può apparire diversissimo a seconda della superficie su cui vive. Una campitura liscia e lucida riflette la luce in modo uniforme e può sembrare più brillante e satura; una superficie ruvida o granulata spezza il riflesso in mille micro-ombre e fa apparire il colore più profondo o più scuro. In stampa, la stessa tinta su carta patinata o su carta ruvida cambia completamente presenza. Nel digitale simuliamo la texture con grain, noise, pattern, retini, sfocature: uno sfondo con un leggero noise rende i colori più morbidi e meno "plasticosi", un pattern fitto può far sembrare un colore più scuro di quanto è. Per Albers, già l'inserimento di ritagli di giornale o texture finte modifica la lettura cromatica: è un modo per ricordare che non esistono colori isolati, ma sempre "colori-su-superfici".



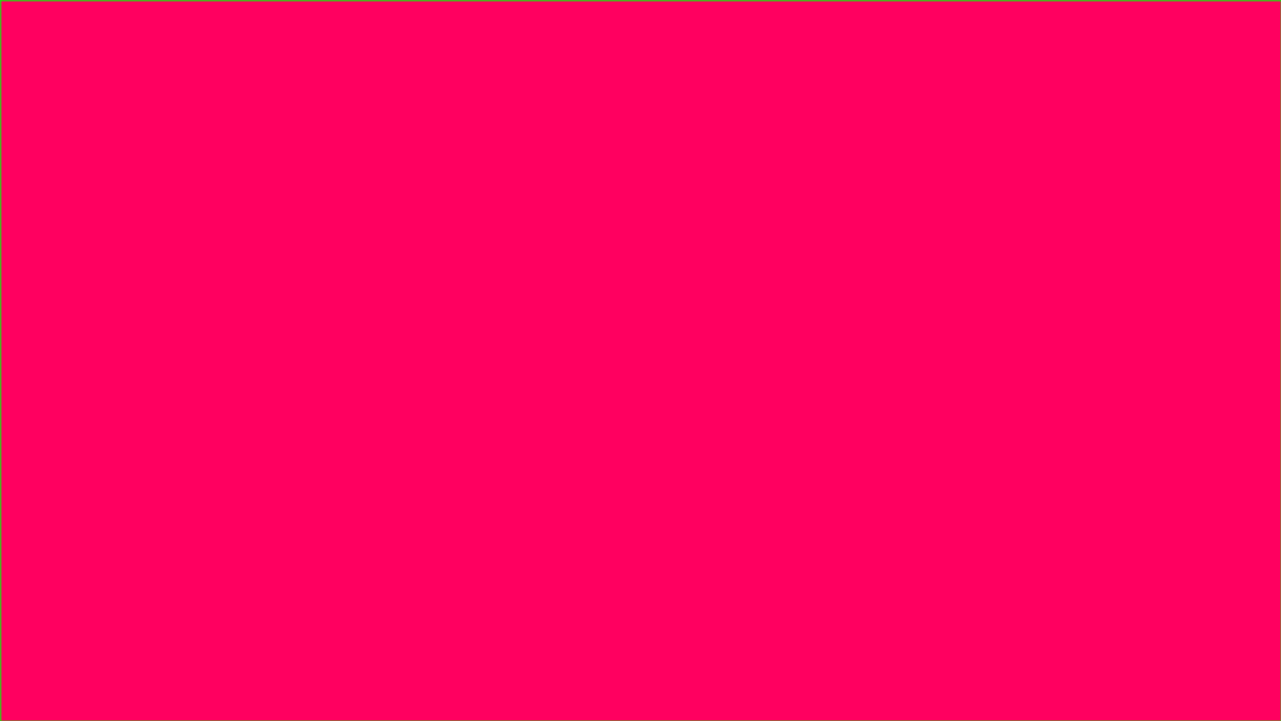




# COLORE NEL TEMPO

ADATTAMENTO, AFTERIMAGE, MOVIMENTO

Il colore non cambia solo nello spazio, ma anche nel tempo. Se fissiamo a lungo un colore molto saturo, quando distogliamo lo sguardo vediamo il suo complementare (afterimage): la retina si è adattata e cerca un nuovo equilibrio. Se passiamo da una schermata scurissima a una molto chiara, percepiamo per un attimo un lampo quasi abbagliante. Anche le animazioni influenzano la lettura cromatica: un pulsante che cambia gradualmente colore comunica una transizione morbida, uno che lampeggia tra due complementari crea urgenza e stress. Nei lavori di motion design, net art e installazioni immersive il colore è spesso trattato come processo, non come stato: gradiente che si muove, palette che si trasforma, luce che si accende e spegne. Pensare il colore nel tempo significa chiedersi non solo "che colore è?", ma "da dove viene e verso dove sta andando".





# TIPOLOGIE DI MOVIMENTO CROMATICO

MODI IN CUI IL COLORE SI MUOVE (SENZA CAMBIARE FORMA)

- **Lampeggio / flash** - Colore che salta rapidamente tra due stati (es. rosso ↔ neutro). Usato per errori gravi, alert, notifiche urgenti. Molto visibile, ma stancante se abusato.
- **Transizione smooth** - Passaggio graduale da un colore all'altro (es. blu → viola in qualche centinaio di millisecondi). Ideale per hover, cambi di stato "calmi", conferme e feedback morbidi.
- **Pulsazione / "breathing color"** - Il colore varia lentamente in luminosità o saturazione, come se respirasse. Utile per inviti all'azione soft (un pulsante importante) o elementi "in attesa".
- **Ciclo cromatico continuo (color cycling)** - Un elemento attraversa una serie di colori in loop (gradienti che scorrono, arcobaleni che girano). Forte impatto visivo, ma da usare su elementi decorativi, non su quelli funzionali.
- **Onda di colore / sweep** - Il colore si muove nello spazio: una barra che si riempie, una highlight che scorre da sinistra a destra, una banda che attraversa lo schermo. Racconta un percorso, un "prima → dopo".

# LIZ WEST, ELIASSON & MA YANSONG

COLORI CHE SI SOMMANO NELLO SPAZIO

**Liz West**, con installazioni come An Additive Mix, riempie una stanza di tubi luminosi RGB e specchi, facendo sperimentare al pubblico la sintesi additiva: attraversando lo spazio, i colori si sommano fino a diventare bianco. **Olafur Eliasson** e **Ma Yansong**, in Feelings Are Facts, usano nebbia e luci rosse, verdi e blu per creare corridoi di colore in cui le zone di intersezione generano nuovi toni (gialli, ciano, magenta). Questi lavori sono esempi perfetti di interazione del colore, mescolanza additiva e trasparenza percettiva in scala architettonica, e dialogano direttamente con le intuizioni di Albers.

**LINK** [Liz West – An Additive Mix](#) [Feelings are facts \(Olafur Eliasson\)](#) [Room for one colour \(Olafur Eliasson\)](#)

# JODI.ORG

## QUANDO IL SITO WEB DIVENTA GLITCH

JODI (Joan Heemskerk e Dirk Paesmans) è un duo pionieristico della net art che, dalla metà degli anni '90, usa il web come materiale e non come semplice vetrina. Nel loro sito [jodi.org](http://jodi.org) e nelle varie sottopagine ([404.jodi.org](http://404.jodi.org), [oss.jodi.org](http://oss.jodi.org), [geogeo.jodi.org](http://geogeo.jodi.org)...) l'interfaccia viene volutamente sabotata: pagine di puro ASCII, codici illeggibili, layout che sembrano errori, finestre che si moltiplicano, browser che si comportano in modo 'sbagliato'. L'utente non trova un contenuto da consultare, ma un'esperienza di navigazione disturbata. Nel loro lavoro il colore non è decorazione, ma parte del glitch: campiture in bianco e nero estremi, verdi fosforescenti da terminale, pattern lampeggianti, inversioni improvvise. Tutto contribuisce a far sentire il web come spazio instabile, in cui il linguaggio visivo dell'interfaccia (link blu, sfondi neutri, pulsanti rassicuranti) viene smontato e ricombinato.

LINK [jodi.org](http://jodi.org) [sod.jodi.org](http://sod.jodi.org) [wwwwwwwww.jodi.org](http://wwwwwwwww.jodi.org)

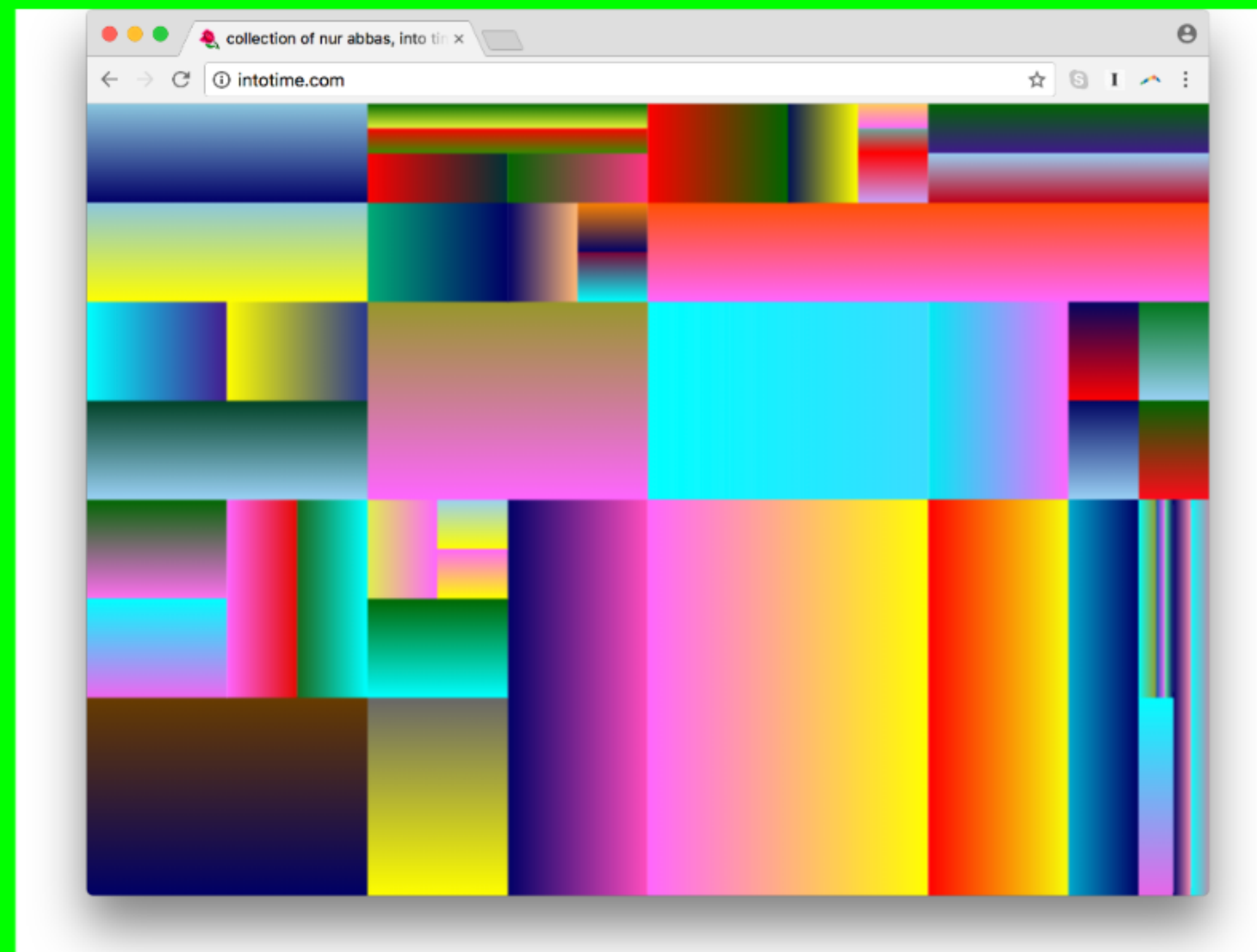


# RAFAËL ROZENDAAL

## SITI WEB COME QUADRI DI LUCE

Rafaël Rozendaal è uno dei pionieri della net art: dal 1999 crea opere come siti web autonomi, fatti di pattern astratti, colori in movimento e interazioni minime. Nei progetti della serie Into Time, gradienti e campi di colore cambiano continuamente nel browser, generando combinazioni cromatiche infinite nel tempo; nelle installazioni come Permanent Distraction, decine di sue pagine web vengono proiettate a tutta parete, trasformando lo spazio in un ambiente di colore generativo. I suoi lavori mostrano in modo molto chiaro cosa significa pensare il colore come evento digitale: non palette fisse, ma flussi di luce interattivi, dove intervallo, movimento e layering cromatico sono progettati come codice.

[LINK Portfolio – Rafaël Rozendaal](#) [Net Art Anthology – into time .com](#) [Permanent Distraction – installazione](#)

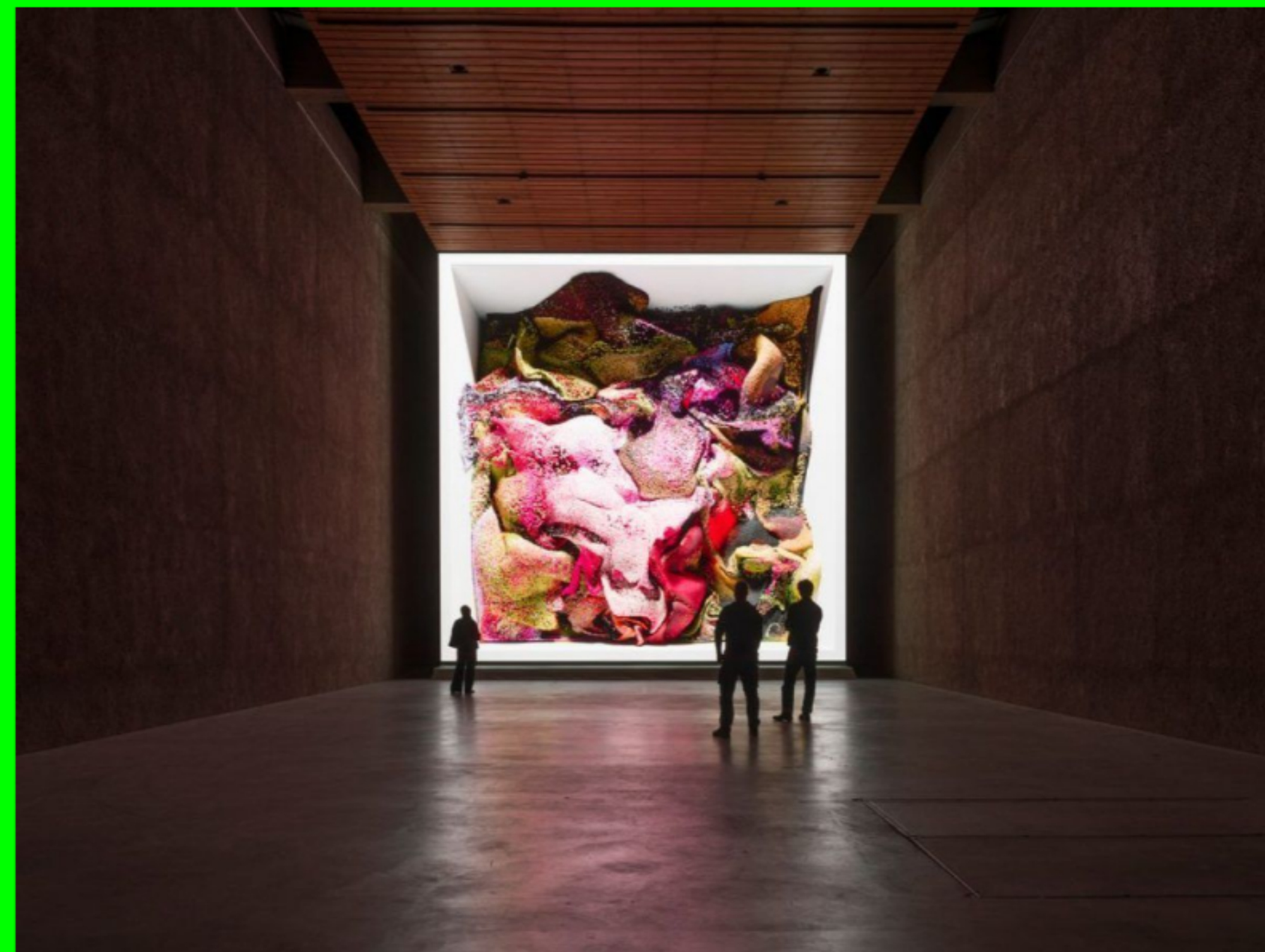


# REFIK ANADOL

SUPERFICI PITTORICHE E DATI IN MOVIMENTO

**Refik Anadol**, con serie come Machine Hallucinations, usa algoritmi per generare texture digitali complesse da milioni di immagini, su cui applica palette saturissime in continua trasformazione. Il colore non è mai una semplice campitura: è legato a una trama (fisica o digitale) che ne modifica profondità, vibrazione e intensità, un concetto centrale anche per la progettazione di sfondi, pattern e gradienti nelle interfacce.

[LINK youtube](#)



**DOMANDE?**