

LA STAMPA FINEART

emozioni sulla carta

Bruno Mortara

Stampa FineArt

limiti tecnici

l'imponderabile

produttività

automazione

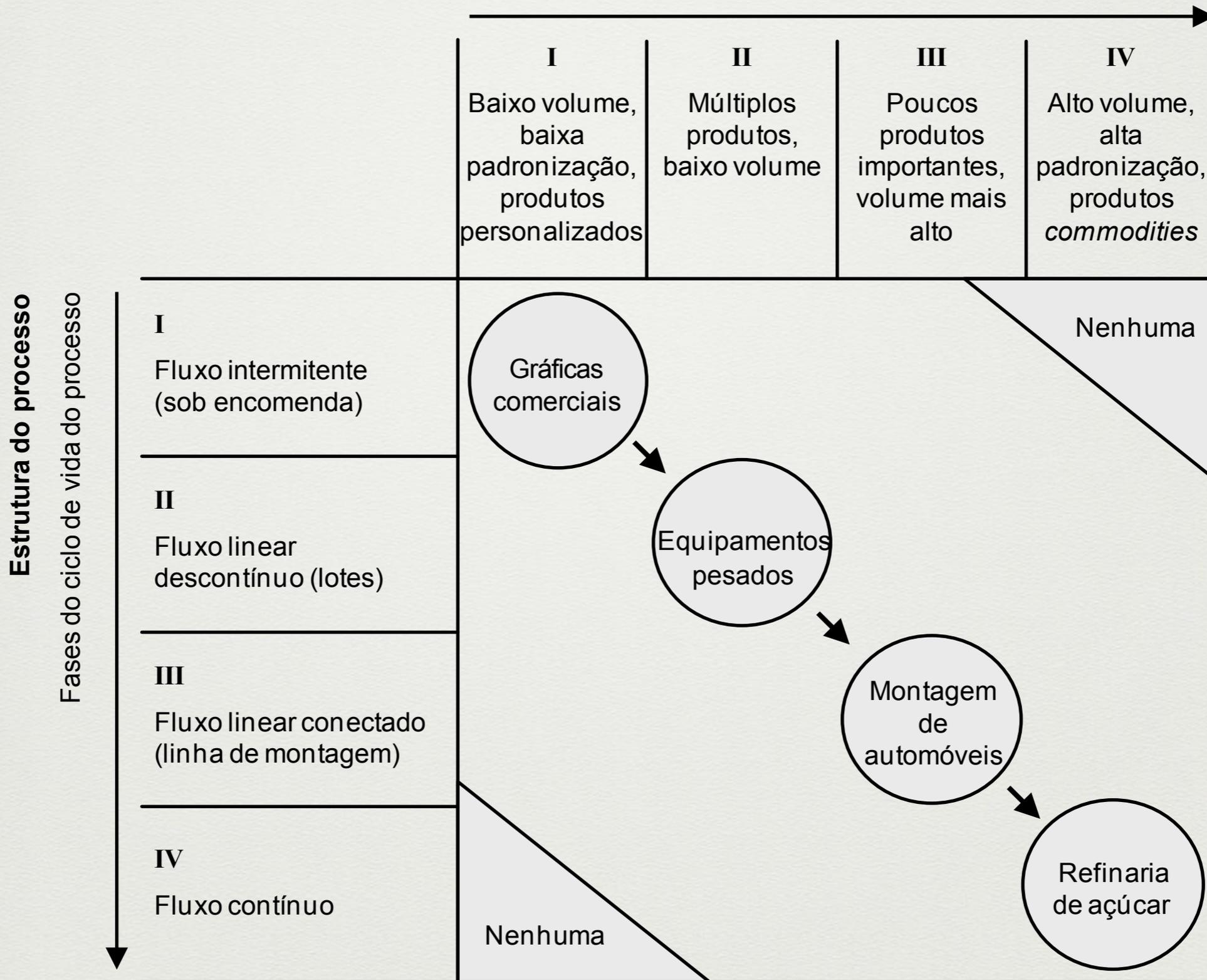


L'industria grafica

- Secondo Hayes e Whellright il processo grafico ha due particolarità cruciali per determinare le sue capacità di mercato e l'adozione di buone prassi:
- l'industria grafica ha un flusso di produzione intermittente, cioè, meno efficace possibile, una sorta di "on/off" costante
- è composta di ditte famigliare, di solito senza gli accorgimenti de pratiche amministrative moderne

Estrutura do produto

Fases do ciclo de vida do produto



Fineart - storia

- La fotografia, mentre era soltanto un processo di riproduzione analogica, non ha avuto bisogno di riproduzioni speciali, non c'erano "copie belle arti"
- Con l'introduzione della fotografia digitale (insieme con l'infrastruttura di computer, applicazioni, schermi e stampanti) tutto il processo si è digitalizzato

Fineart

- Nel campo della fotografia le pratiche di laboratorio sono sempre state la base strumentali di pratiche che fornivano la materialità per la teoria e la storia della fotografia, creando memorie private e collezioni per i Musei
- L'obiettivo principale della stampa Fine Art è fornire soluzioni fisiche di alta qualità e di utilizzare la gestione del colore di tecnologie d'avanguardia su supporti di lunga permanenza, preparati a posto per questo tipo di stampante

Fineart

- La conoscenza del processo di stampa e le sue variabili come carta, inchiostri e capacità di riproduzione tonale consentono ai professionisti all'espansione di possibilità artistiche, sperimentali e tecniche
- Inizialmente chiamata di "Giclée" è venuta ad essere offerta a gallerie e musei alla fine del 1980, con le stampanti IRIS,
- Con l'avvento delle stampanti con inchiostri di pigmento base acqua, RIP per il controllo di linearizzazione ed approssimazione colorimetriche e rendering percentuali le impressioni hanno avuto una spinta di qualità e produttività

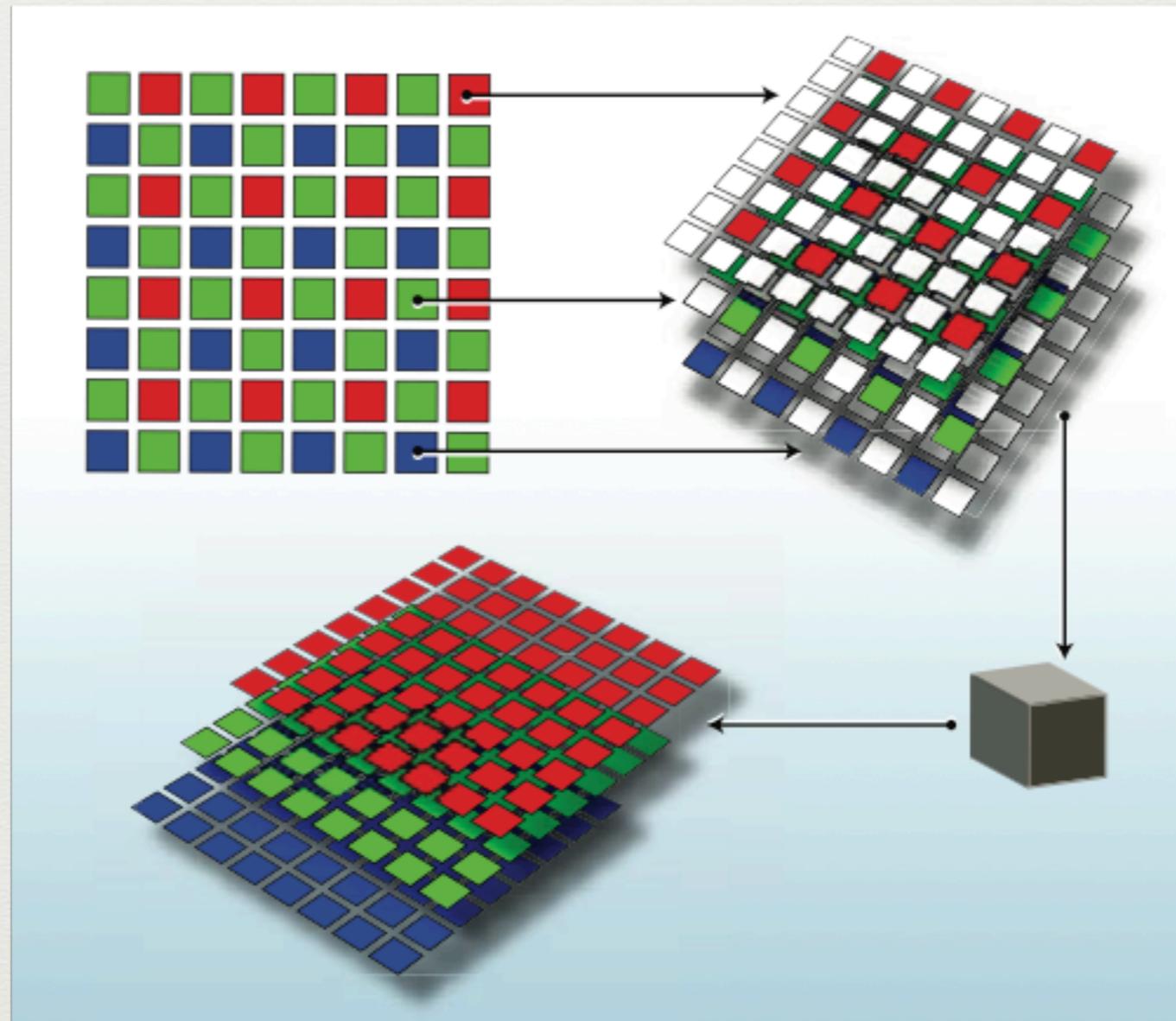


il flusso

ingestion

- L'acquisizione di immagini fotografate in camere digitale dove le immagini viene fatta in formato RAW e, dopo processi de bilancio di bianco, frazione di curva tonale e *demosaicing* trasformano le immagini in RGB (rosso, verde, blu)
- E 'proprio la ricchezza di informazioni del sensore della fotocamera, presente nel file RAW, che consente correzioni di curve tonali, colore ed esposizione, con alta qualità, eseguita con attrezzi quali Adobe Camera RAW o Adobe Lightroom, in grado di ricevere come input un file RAW e l'uscita un'immagine RGB, piacevole per l'occhio umano (TIFF o JPGE)
- **Come la valutazione visuale è fondamentale si richiede la presenza di un sistema PC/Mac con schermo professionale ed con calibrazione d'accordo con la norma ISO 12646 o ISO 14861**

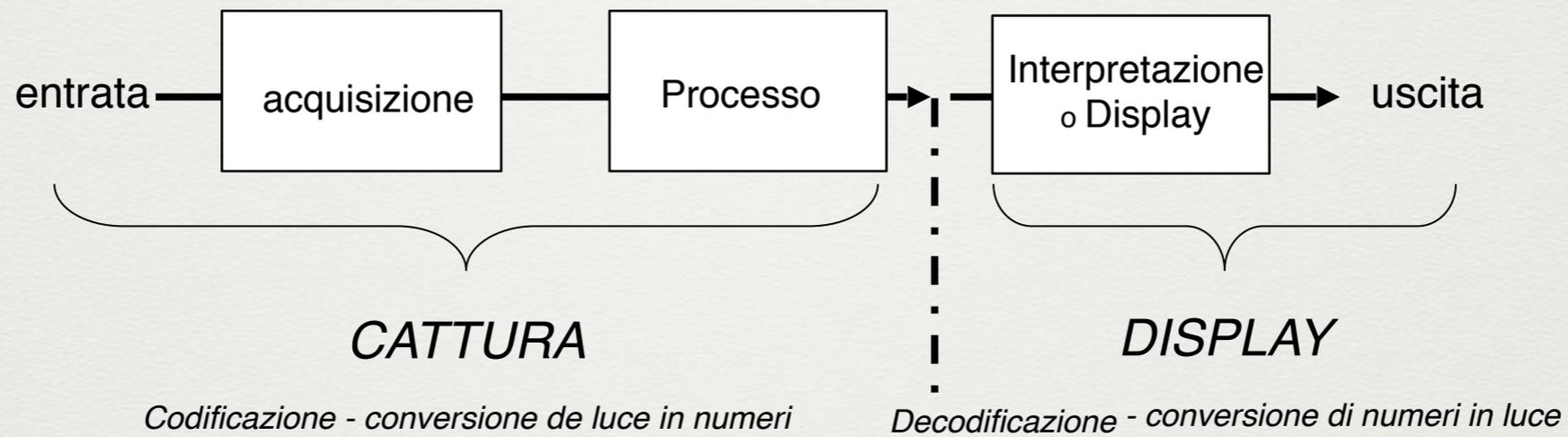
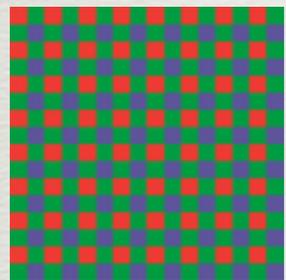
demosaicing



procedimenti in *ingestion*

- Ridimensionamento/rotazione
- Maschera di contrasto e la sfocatura affilatura
- Curva tonale / regolazioni dei colori
- Cambio del profilo di colore
- riduzione del *noise*

passi di interpretazione



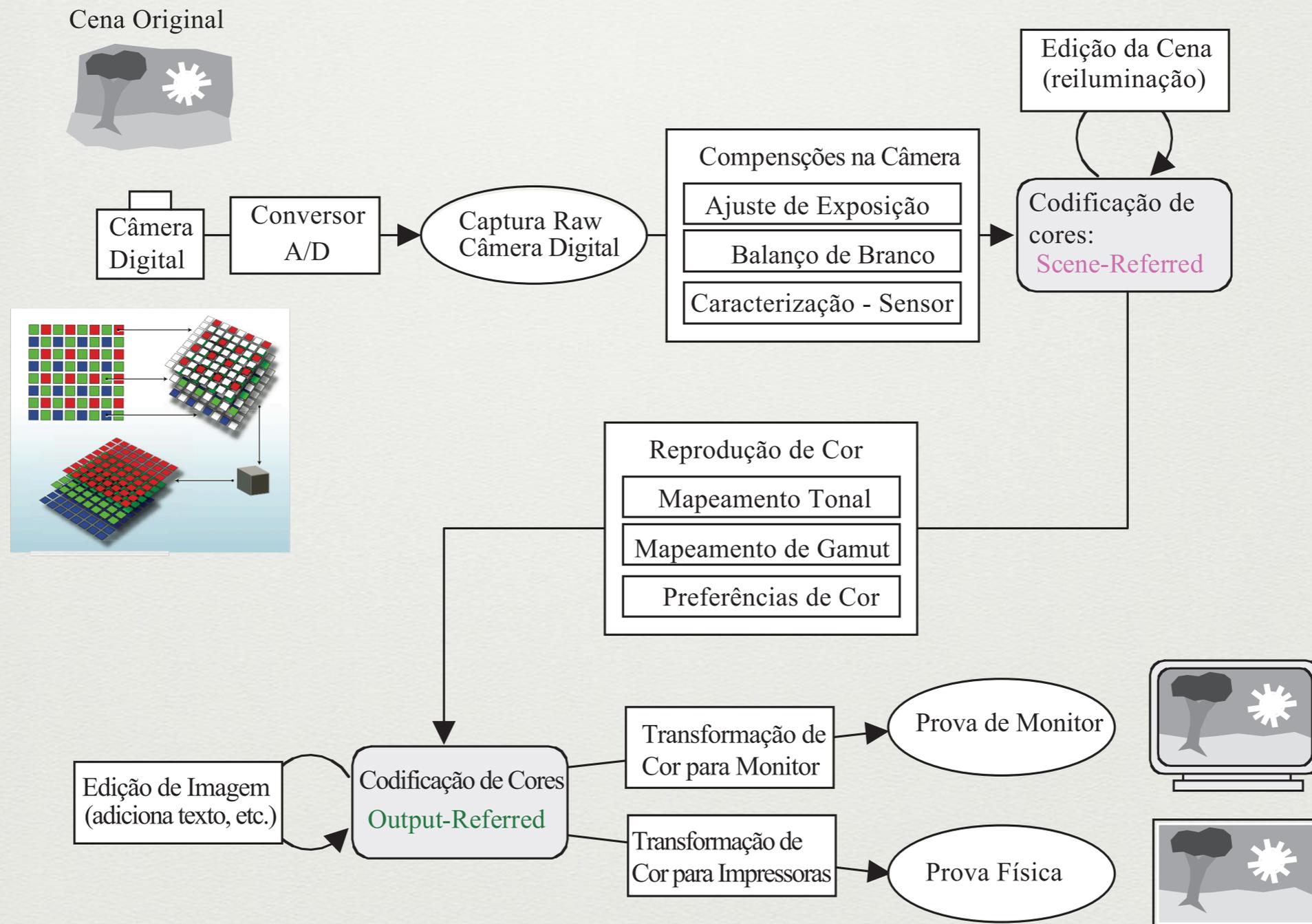
Le metriche di performance di cattura di immagini ISO tentano di tracciare i dati indietro alle intensità di input scena originali (*input referred*) o le intensità di uscita previsti (*output referred*)

edizione nel Photoshop

- Il fotografo è libero per fare ogni modifica sulle sue foto
- Di una parte quelli più puristi trovano un errore cambiare molto le sue immagini sul Photoshop
- D'altra parte nella contemporaneità non esiste più la "aura" della immagine originale: Walter Benjamin, nel 1936, già aveva paura che i mezzi di riproduzione analogici rubassero l'autenticità della opera d'arte! (ora i mezzi digitali rubano l'aura degli analogici)

Processamento de Imagens em Fotografia Digital

Norma ISO 22028-1



stampa

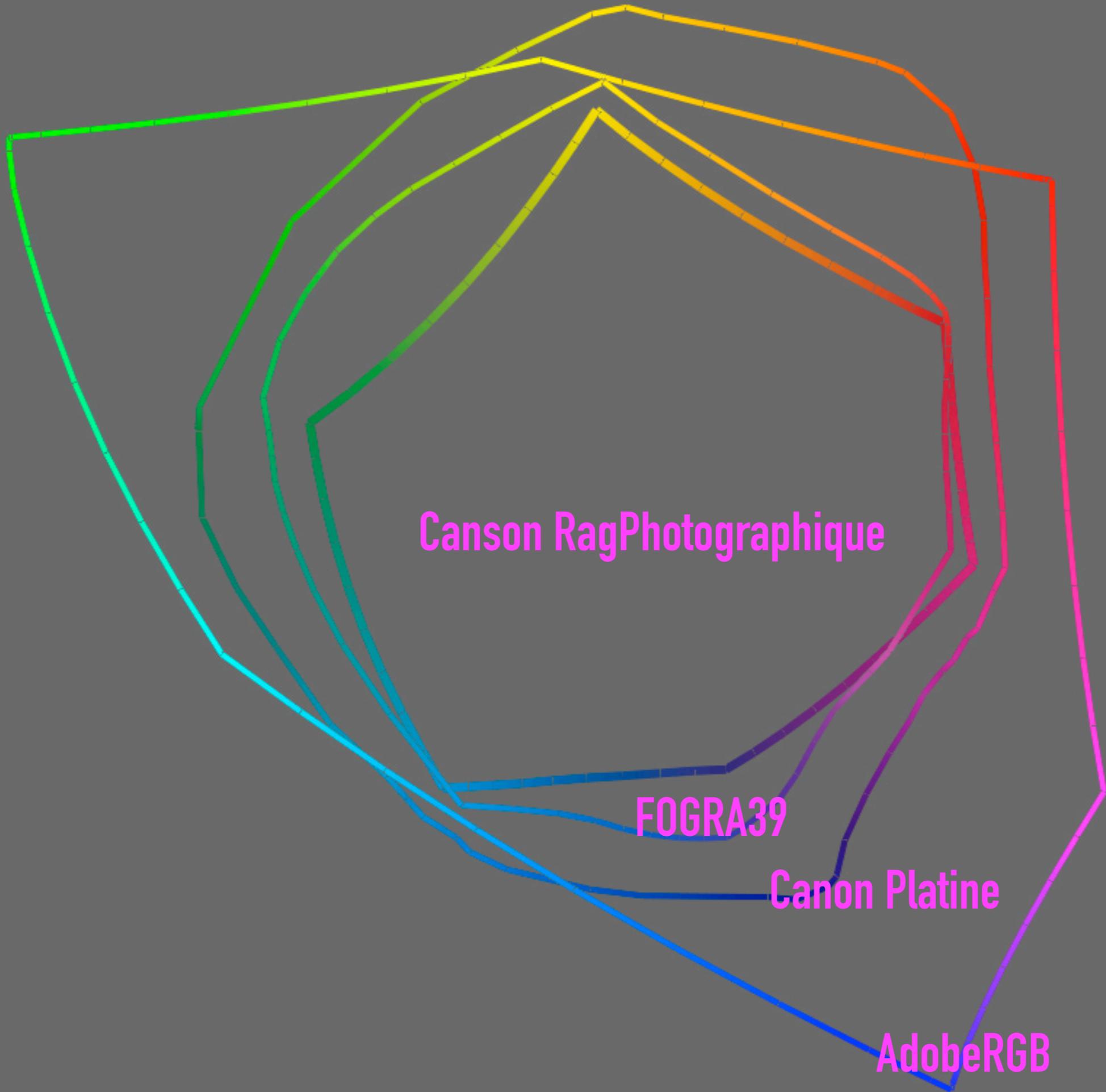
- conversione di RGB per CcMmYKk1Kl1 (og/rgb):
 - driver (RGB) x RIP (ogni canale di colore)
 - gamut e colori fuori del gamut
 - carte: rivestite e carte non rivestite
 - nero photo e nero matte (dipende della carta)
 - effetto artistico x precisione colorimetrica

Rip x Driver

- Quasi tutti i stampatori non possiedono RIP!
 - molti fanno il profilo ICC con il Pro
- I RIP sono stati pensati per processare con "mentalità CMYK" e le stampante multicolori vano meglio con quel che lavorano "fuori della scatola", pensando l'immagine come AdobeRGB
- Il driver non riesce ad avere accesso ai canali di colori specifici: Lc, Lm, Lk, LLk, O, G, etc

Gamut

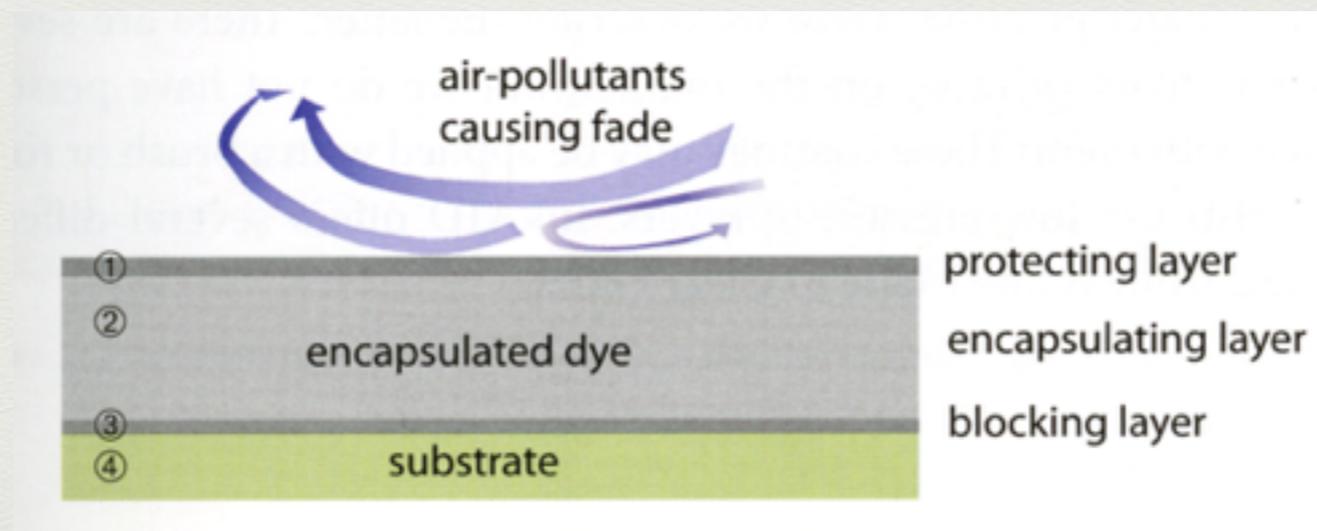
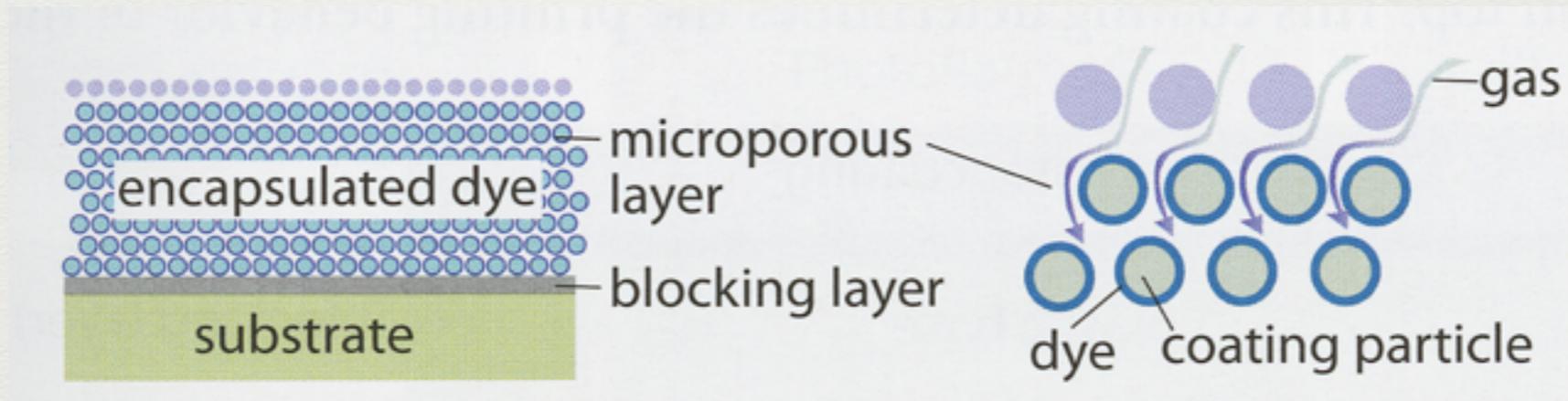
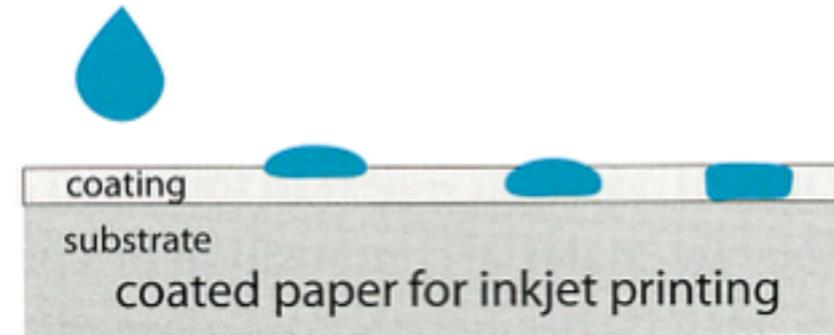
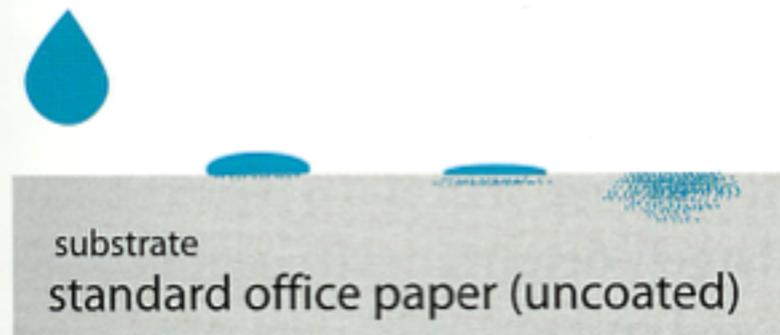
- Non sempre il gamut più grande riesce l'effetto migliore per il tipo di originale
- Nella fotografia artistica l'originale sarebbe il desiderio dell'artista e si dovrebbe interpretarlo in maniera adeguata durante la riproduzione



Carte da Museo

- Le carte Fineart possiedono uno strato detto *microporous*, con capacità di assorbire l'inchiostro e tornare il print impermeabile
- Molte possiedono uno strato anti-graffio
- In generale sono 100% cotone
- Compatibile con inchiostri pigmentati
- Resistente all'acqua
- Bianco senza sbiancanti ottici per garantire la permanenza
- Compatibili con la norma ISO 9706
- Molte possiedono una riserva alcalina per resistere all'azione dei gas atmosferici ed acidi liberi per evitare il degrado della carta

Carte da Museo



Carte da Museo

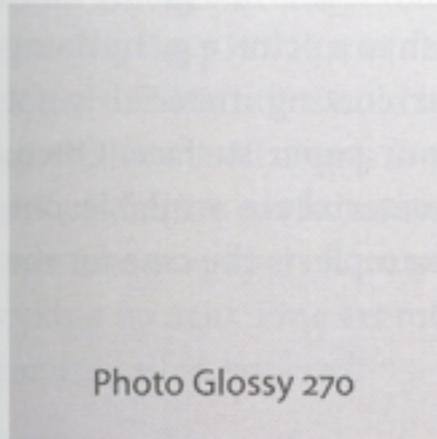


Photo Glossy 270



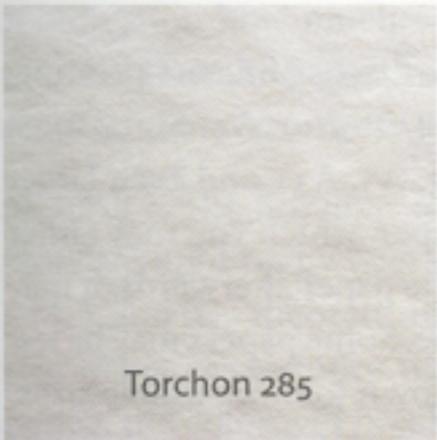
PhotoRag 308



PhotoRag Satin 320



German Etching



Torchon 285

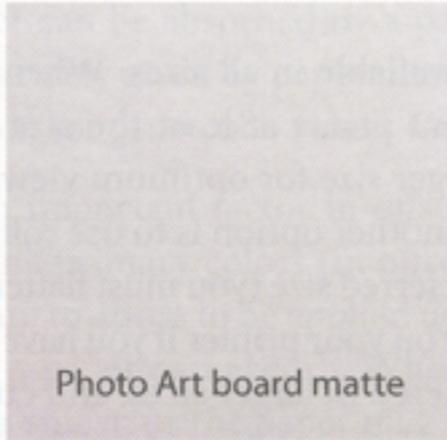


Photo Art board matte



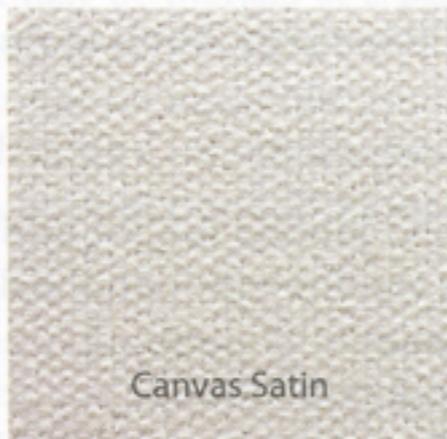
Wilhelm Turner 310



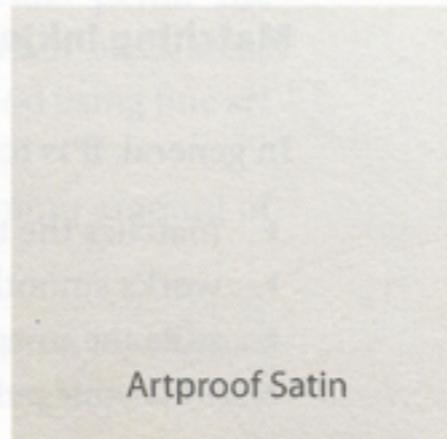
White Etching 268



Canvas Artist



Canvas Satin



Artproof Satin



White Velvet

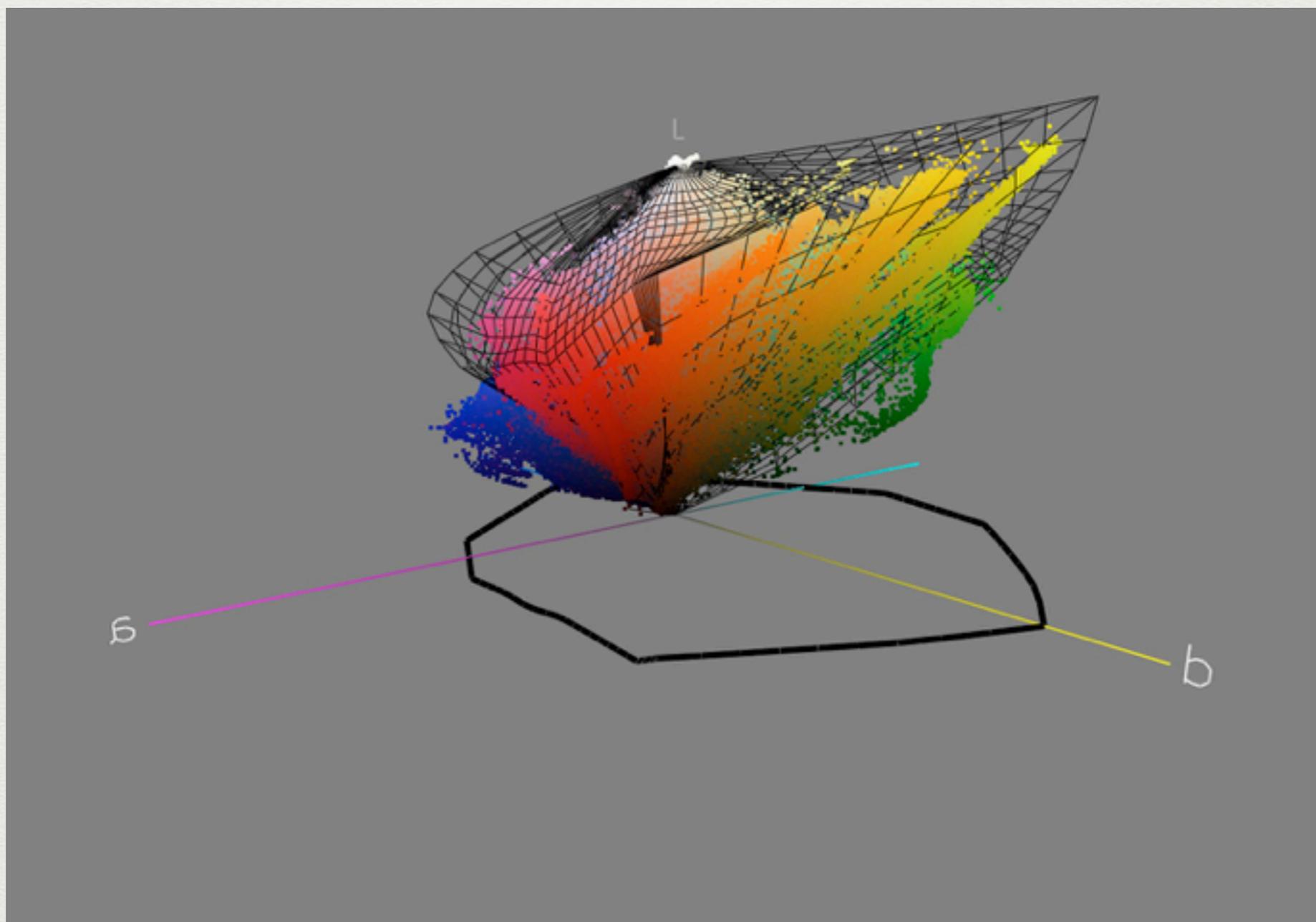
Photo black Matte black

- Le stampanti inkjet di foto utilizzano due inchiostri neri primari - Foto Nero o Nero opaco. Ognuno è ottimizzato per un certo tipo di carta. Si deve utilizzare il Photo Black sulle carte lucide, satinata, e rivestite con brilo. Alcuni media di Finearte, come la carta baritata, richiedono anche l'utilizzo dell'inchiostro Photo Black. Si deve utilizzare, come regola, inchiostro Matte Black per le carte di cotone e altre medie opache inkjet. Carte matte sono solitamente lisce e ano una superficie non riflettente
- Se devi stampare carte lisce opache per belle arti avete bisogno di usare il nero opaco. Se utilizzato su carta assorbente e opaca l'inchiostro nero opaco produce una densità molto più alta di nero (chiamato "Dmax")

Photo black Matte black

- Se devi stampare su carte lucide allora viene adoperato in Photo Black
- Ci sono eccellenti carte museologiche di cotone per i due tipi di inchiostro

Colori fuori del gamut



Colori fuori del gamut - colorimetrico

- L'intento di rendering colorimetrico può essere considerato oggettivo, così come il suo tentativo di mantenere l'aspetto visivo (valori CIELAB) di pixel dalla sorgente allo spazio di destinazione
- I pixel che sono corretti sullo spazio origine e di destinazione rimangono invariati
- Gli altri devono subire *colore-clipping*, saranno impostati in prossimità del bordo spazio di destinazione, al suo interno. Questa strategia ha il pregio di non modificare i valori corretti, li mette molto vicini creando possibilmente difetti nei *degradé*, presente nelle immagine catturate con camera digitale

Colori fuori del gamut - perceptual

- Il *rendering intent perceptual* può essere considerato soggettivo. Cerca un'uscita armonica per regolare i colori fuori del gamut di destinazione
- Quando questi colori sono "spinti" anche quei pixel che sono corrette sullo spazio origine e la destinazione saranno "spinti" per ammorbidire i passaggi tonali, molto presenti nei ritratti e le immagini catturate del mondo reale. Questa strategia ha il merito di non creare aberrazioni tonali immagini conosciute, ma può cambiare valori di pixel corretti

effetto artistico x precisione colorimetrica

- Diversità di carte, inchiostri, gamut, strategia de rendering
- Interpretazione soggettiva degli artisti! (errori vengono trattati come grosse scoperte)
- Illuminazione non può essere la giusta: ISO 3664, P2 (500 lux - molto forte!!!!)

permanenza

Permanence. The subject of permanence, one of the all-important considerations in the creation of works of art, has many aspects, and it will be found emphasized throughout all rational discussions of artists' materials and techniques.

Permanence has a different meaning to the artist from the one it has when applied to industrial paints or to raw materials originally made or designed for purposes other than easel or mural painting. To the artist it means infinite longevity; the painting or sculpture is supposed to remain in good condition as long as possible, when properly cared for under the conditions that are normally given to works of art. Industrial or architectural paints, varnishes, and are not expected to last forever; they are considered

Ralph Meyer - The artist's handbook of materials and techniques

il tempo e la fotografia analogica



Original Print

3 Months

6 Months

1 Year

5 Years

10 Years

25 Years

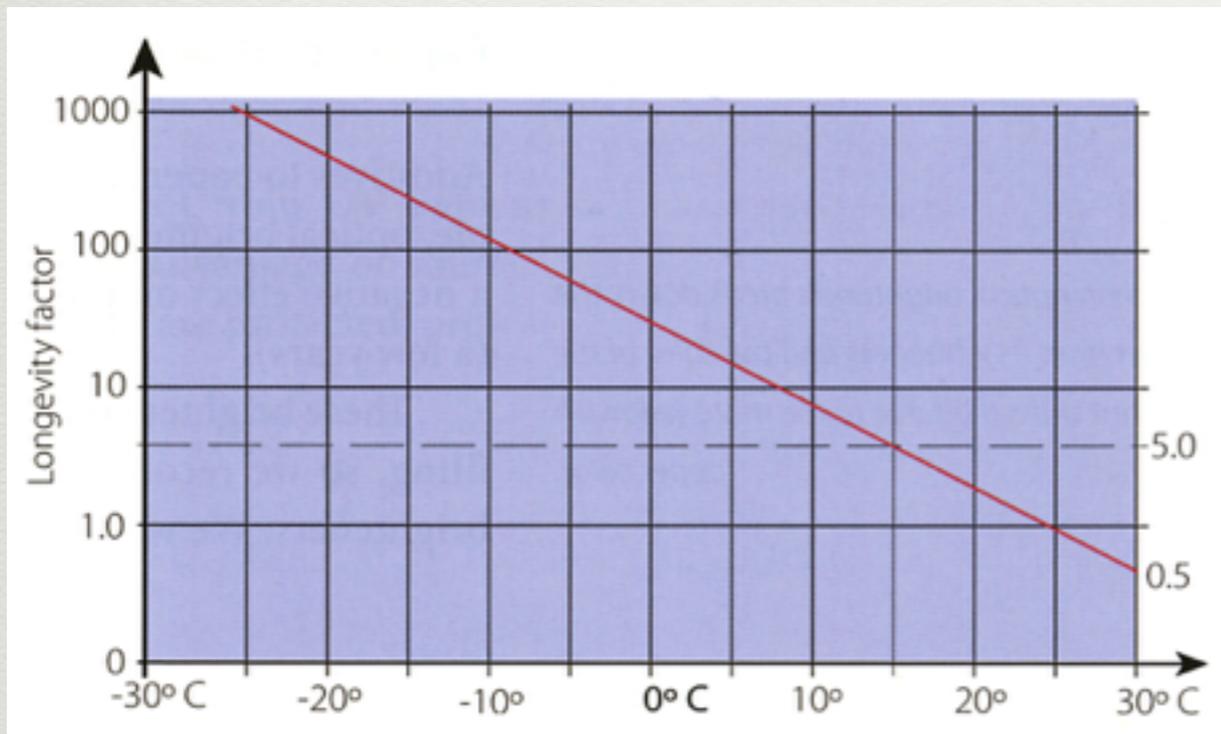
promesse della stampa fineart

Display Permanence Ratings and Album/Dark Storage Permanence Ratings (Years Before Noticeable Fading and/or Changes in Color Balance Occur)²

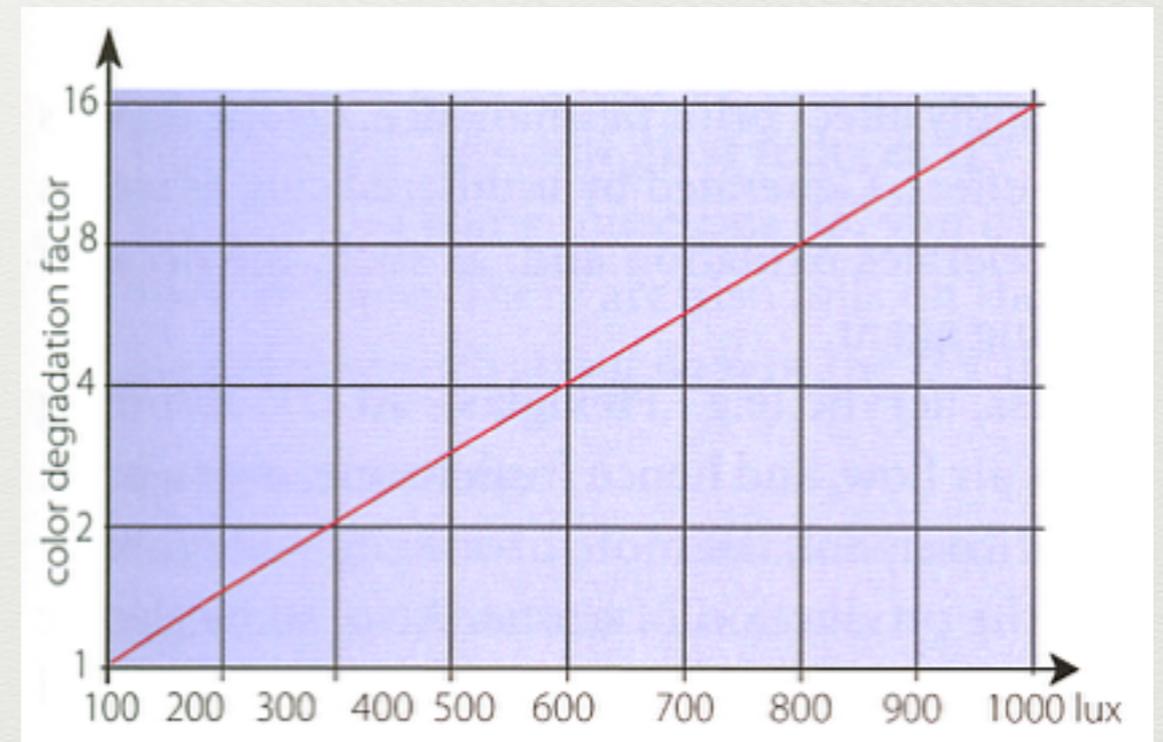
Paper, Canvas, or Fine Art Media Printed With Epson UltraChrome K3 Pigment Inks	Displayed Prints Framed Under Glass ⁽³⁾	Displayed Prints Framed With UV Filter ⁽⁴⁾	Displayed Prints Not Framed (Bare-Bulb) ⁽⁵⁾	Album/Dark Storage Rating at 73°F & 50% RH (incl. Paper Yellowing) ⁽⁶⁾	Unprotected Resistance to Ozone ⁽⁷⁾	Resistance to High Humidity ⁽⁸⁾	Resistance to Water ⁽⁹⁾	Are UV Brighteners Present? ⁽¹⁰⁾
Hahnemühle Fine Art Pearl (285 gsm)	82 years	138 years	46 years	>200 years	>100 years	very high	moderate ⁽¹¹⁾	yes
Hahnemühle Photo Rag Satin (310 gsm)	68 years	137 years	37 years	>200 years	>100 years	very high	moderate ⁽¹¹⁾	some
Hahnemühle Photo Rag Pearl (320 gsm)	64 years	129 years	35 years	>200 years	>100 years	very high	moderate ⁽¹¹⁾	no
Hahnemühle Museum Etching (350 gsm)	61 years	120 years	31 years	>200 years	>100 years	very high	moderate ⁽¹¹⁾	no
Hahnemühle Photo Rag (308 gsm)	60 years	115 years	31 years	>200 years	>100 years	very high	moderate ⁽¹¹⁾	some

permanenza

temperatura

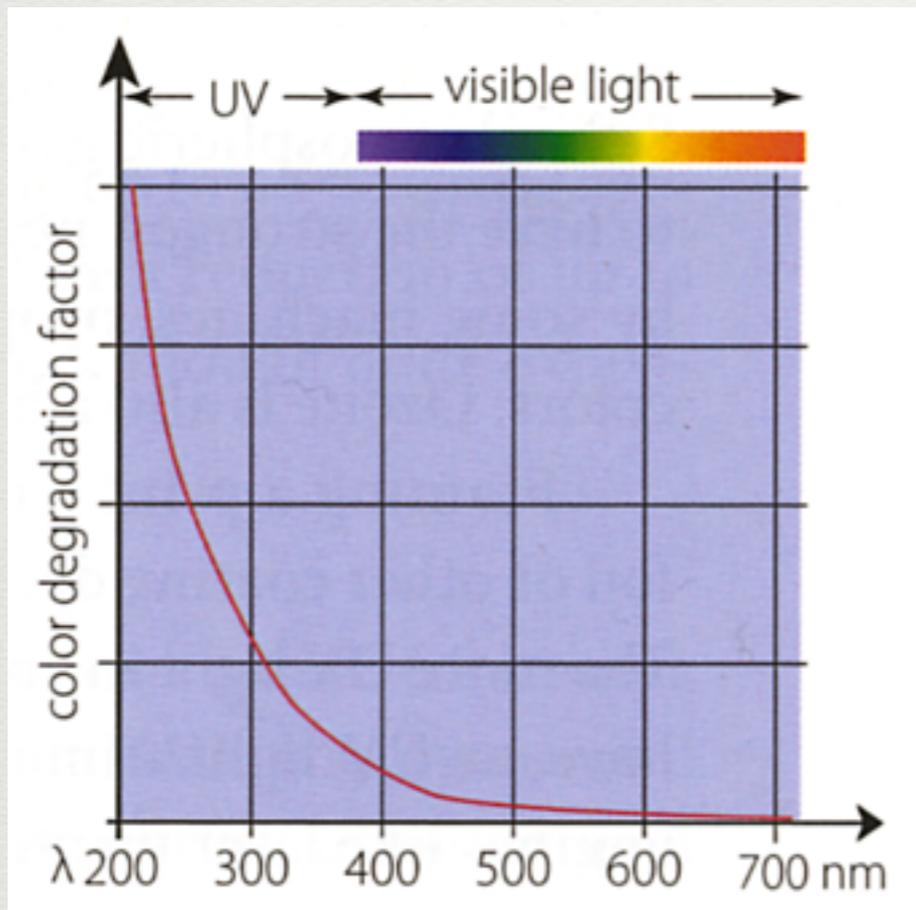


luminosità



permanenza

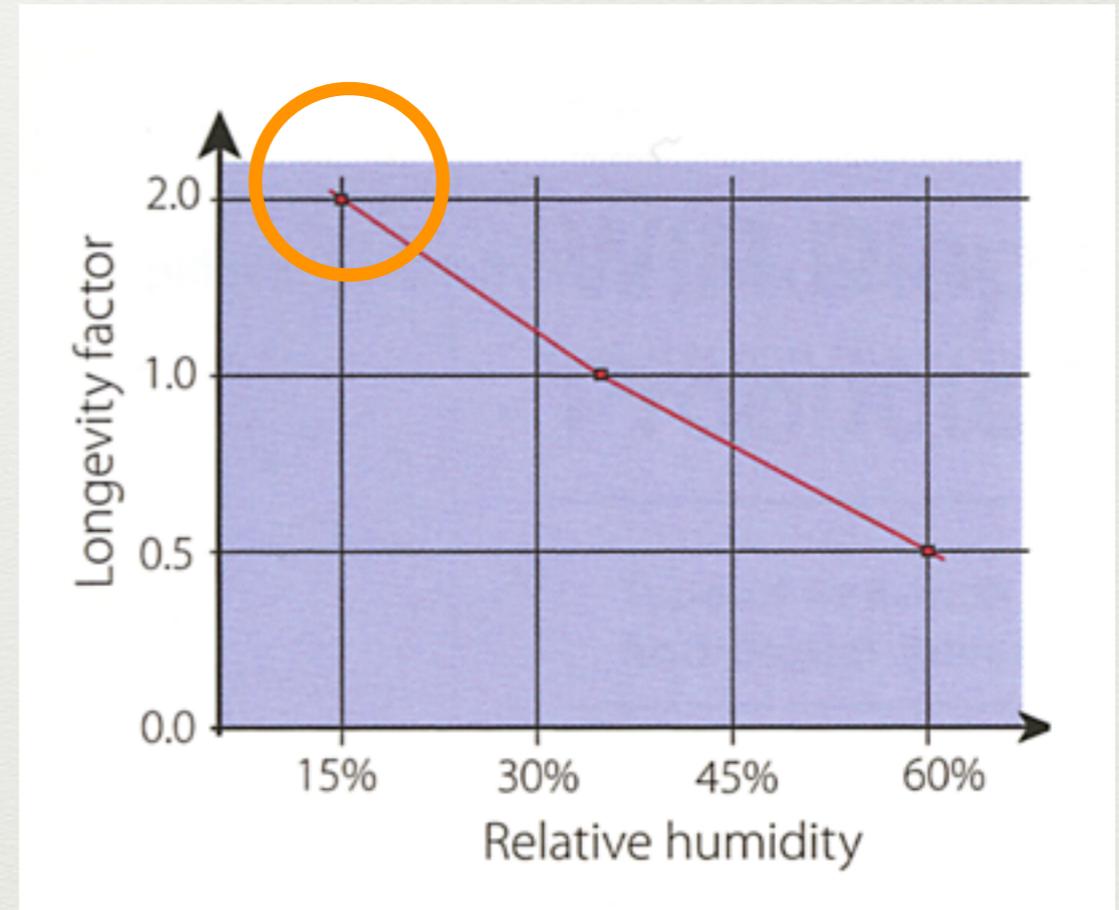
UV



UV

VISIBILE

umidità



conclusione

- Non esiste una versione esatta delle immagine dei fotografi
- Carta, tecnologia, RIP, profilo ICC devono essere provati fino ad raggiungere una soluzione ottima
- La conservazione, montaggio, esposizione agli agenti temperatura, luminosità, umidità, ozono ed UV sono cruciali per la permanenza

non dimenticare...

- Se l'immagine se sbiadisce devi fornire il file al cliente?





Grazie

bmortara@usp.br