



Ministero Istruzione Università e Ricerca

Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Course: Basics of computer science.

Reception: to be defined

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

COURSE PROGRAM

(!) COVID-19 UPDATE: The lesson plan may have significant variations (> online lessons), in order to adapt to the pandemic emergency.

■ The course aims to teach students of the Academy of Fine Arts the principles and bases of computer science to subsequently make a panoramic introduction to the digital techniques most commonly used in the visual / artistic field.

During the first lesson, students will be asked to complete a **mandatory written TEST**, which will not only constitute the informal entry card to attendance, but will also serve to immediately present the main concepts of the course. This test will also serve as a statistical analysis, useful for correlating the initial knowledge held by the students with the final results achieved at the end of the course.

The course will be divided into 2 key moments (attendance is mandatory for final qualification),

■ I • The first part of the course, will focus on the basic principles of computer science modeled on the basic teaching scheme of the European Computer Driving License (ECDL). Through a constant use of a laptop PC connected to the projector, **the basic principles of software and hardware** will be illustrated live and explained through a simple and accessible language, including the differences between the two main consumer operating systems, *Microsoft Windows*. and *MacOSX*.

Notions and concepts such as *RAM*, *Hard Disk*, *mass memories*, *partitions*, *formatting*, *data compression*, *network access*, *virus protection*, *formats*, etc... will be clarified through the relative reference software and hardware.

This first part will never be disconnected from frequent references and links to the socio-cultural and historical context of reference, not forgetting classroom discussions strictly related to the ethical issues relating to the introduction of digital in today's life and the influences that this can also have on art in general.

■ II • The first part of the course, will deal with the **strictly visual and creative use of the potential of digital software**: through a specific and very intensive cycle of lessons, the *Adobe Photoshop* software and its generic interactions with *Adobe Illustrator* and *Indesign* will be analyzed in detail, including the basics of digital imaging: absolutely concepts fundamentals such as *image quality*, *color space*, *resolution / definition*, *interpolation*, *compression*, *raster / vector*, *pixels*, *dpi*, *processing and effects*, etc... they will be clarified through pragmatic examples, case studies and hardware tools brought to the classroom such as scanner, printer, digital camera.

Depending on the time available, a possible basic overview of the main multimedia production software will then be implemented in order to orient oneself correctly within the "forest" of programs useful for digital creativity: photo editing (*Photoshop*), vector illustration (*Illustrator*), desktop publishing (*Indesign*), 3D modeling (*Cinema 4D*, *3D StudioMax*), video and post-production editing (*Premiere*, *After Effect*), web design (*Dreamweaver*), digital painting and illustration software (*Corel Painter*), music production software (*Reason*, *Audition*, *Ableton Live*), software and plugins for more specific purposes (ex: *Resolume Arena*, *Processing*)

Students can request themed lessons on specific topics of interest to them (ex: digital creation of artistic curriculum in PDF, creation of website / online portfolio, batch exports in multi-format etc ...)

Finally, some new generation cultural areas such as: **Software Art, NetArt, visualizations of complexity, Synaesthesia applied to multimedia, European Demoscene, Video Mapping, not least Virtual Reality and AR technologies, including a necessary cultural look backwards on the history and evolution of computer art.**

At the end of each lesson, ample space will be dedicated to computer-graphic video projections, abelonging to important phases in the history of digital animation, to the most recent experiments and research in the technological / visual field or even to issues related to technology, through films that are only apparently disconnected from the theme, but bearing a fundamental cultural weight. As has been done in the past few years, depending on the time available, industry experts may be invited to illustrate their professional / creative stories and experiences.

For all cycles of lessons, web links will be constantly provided to help you learn more about the covered topics covered.

THE COURSE IN GENERAL, AIMS TO PREPARE THE STUDENT BOTH FROM THE POINT OF VIEW OF THE BASIC COMPUTER SCIENCE, THROUGH THE FUNDAMENTAL CONCEPTS OF THE THEORY AND PRACTICE OF DIGITAL TECHNOLOGIES, BOTH FROM THE CULTURAL POINT OF VIEW, THROUGH A CONSTANT COMPARISON WITH THE CONTEXT, SOCIAL, CULTURAL AND ARTISTIC. I BELIEVE THE CONCEPT THAT "THE PC IS AN EXPRESSIVE TOOL THAT MUST SERVE THE CREATIVE MIND, AND NOT THE OPPOSITE."

> EXAM: The attainment of eligibility at the end of the course will involve a written test, with closed / open questions.

Students already in possession of ECDL or similar institutional certificates, upon appropriate presentation to the teacher, will automatically be eligible without the obligation to take the exam. It is advisable to contact the teacher well in advance.

Bibliography

Part of the handouts that can be used to obtain eligibility are available at the Burchiellaro copy shop, Via Zamboni 66 / A, Bo

Curriculum (extract):

Born in Naples and moved to Bologna in 1992, he graduated from the **DAMS Visual Arts** and graduated in painting at the **Academy of Fine Arts in Bologna**, with discussions on **multimedia and interactive synaesthesia**. His favorite field of investigation, both at a theoretical and productive level, has always been that of the relationship between music, image, technologies and graphic design. The first experiences of programming, computer graphic and sound-design, began in the early years, in which he curated graphics and soundtracks of video games and multimedia products 8/16-bit of the **European Demoscene** becoming part of some international crew of coders including *Abyss group*, *IOD*, *Genius Art* and collaborating in the production of products such as *Total Parody*, *Audiowave collections*, *X-Tazy* and others.

After earning a master's degree in airbrush illustration at the ILAS in Naples, he moved to Bologna where he simultaneously attended the DAMS visual arts and the Academy of Fine Arts which serve him to combine scientific theory and practice of art. It was in 1998 that he began to deal with graphic design with continuity, taking his first steps in the Bolognese underground culture. In 2000 he founded the creative duo **Blanka y Negro**, specialized in the production of posters and graphics with a pop-functional trend. Among the favorite poster design projects made in this time, we remember those made for artists of the underground and international jazz scene: *Collettivo Bassesfere*, *Fabrizio Puglisi*, *Paolo Fresu*, *Uri Caine*, *Zeena Parkins*, *Oliver Lake*, *Han Bennink*, *Antonello Salis*.

After being selected as an emerging artist at the **Iceberg 2003 Festival** in the graphic design category, he began working as an art at some communication agencies and institutional bodies including: *Jack Blutharsky* (Bologna), *DireFareCreare* (Modena), *QxMedia* (Bologna / London), *Cassero* (Bologna), *WePromo* (Bologna / Naples).

In 2003 he founded **fecooonde.eu**, his own studio of design and creative processes. In 2004 he began his career as a teacher at the **Academy of Fine Arts in Bologna** in various courses related to graphic design and digital applications. Later he will teach in the ABA of Ravenna, Verona, Naples and in professional training institutions including: *Ladis*, *Aldini Valeriani Foundation*, *Salesiani Institute*, *Cerform*, *Ant*. **From 2013 to 2019 he was coordinator of the Ababo graphic design course** and graphic consultant of institutional communication.

He has organized, curated and participated as an artist, curator or designer in various exhibitions, including: *Ha organizzato, curato e partecipato come artista, curatore o designer a varie esposizioni, tra cui: "Iceberg - giovani artisti Bologna" (2003, Bologna), "Via Zamboni V.R." (2004, Bologna), "GDD1.0" (2005, Bologna), "Typecon" (2008, Buffalo, USA), "Lisola che non c'è" (2008, Sant'Antioco), Fare Digitale (2006, Accademia di Belle Arti di Bologna), Exit Strategy 1,2,3,4 (dal 2006, Bologna), Entrance Strategy (2006, Buffalo, USA), Un Chilo e 1/2 di grafica fresca (2007, Bologna), Segnali di guerra (2016, Trento) ed altre.*

Among the exhibition and cultural events organized in the Academy, in 2013 he designed **Synaesthetic Modules** a synaesthetic-multimedia event for **ArtWhiteNight 2013** in collaboration with *Apparati Effimeri* and *Concrete Acusmatica* Bologna, subsequently containing 10 further thematic meetings on new digital and synaesthetic technologies. The **Synaesthetic Modules** event opens and actually inaugurates the Academy of Fine Arts of Bologna for the first time since 2013 with a new and renewed cycle of annual exhibitions on the occasion of the Bolognese ArtWhiteNights linked to the **ArteFiera** main event. Further workshops and cycles of meetings related to graphic design and digital culture, as well as educational projects of relevance are among others: **Circonfereze** (2013/2014) cycle of 12 meetings related to visual design hosting local design studios including, *Aiap Bologna*, *Chialab*, *Ldb*, *Kitchen*, *An Other Studio*, *Anonima Impressori* and others. **Synaesthetic Source #1** (2015) multimedia synaesthetic installation in collaboration with the artist *Mikkel Garro*, where the audience through a Midi musical keyboard interact synaesthetically with visual projections of architectural mapping on the *Pozzo del Terribilia* in the Academy courtyard. Among other things, the project sees the joint collaboration of electronic music students from the **G.B. Martini of Bologna** together with those of the Academy of Fine Arts of Bologna, with a view to renewed collaborative relationship between the two institutions. **8TT8** (2016), series of 8 meetings on graphic design hosting national and international professionals, in collaboration with prof. *C.Branzaglia*, including *Gianni Sinni*, *Martin Romeo*, *Elio Carmi*, *James Clough*, *Lorella Pierdicca*, *Mirko Pajè* and others. **Poster for the City** institutional poster design project for the *Municipality of Bologna*, selected and exhibited at the **PNA design in Florence** in recent September 2018. Annual interactive interface and interaction design workshops with professionals *Martin Romeo*, *Michele di Pasquale*, *Mikkel Garro*, *Ivan Venturi*. **Water Design Exhibition** (2015) and **Salone del Mobile in Milan**, with the collaboration of prof. E. Lomi. **Ababo Panopticon** series of meetings (2017), in collaboration with profs. *M. Rivelli* and *S. Pellegrini*. **Ugola**, reactive multimedia installation for *ArtWhiteNight2018*, created together with the students of the Graphic Design 1 course.

In his recent training, an enrollment in the **Electronic Music Course of the G.B. Martini in Bologna**, a training internship in **Arduino technology**, and a recent **certificate in Videogame design**. He currently dedicates much of his time to teaching, musical experimentation and researching new practices and processes of aesthetic and design research.

Data: 21/10/2020

Firma:





Ministero Istruzione Università e Ricerca

Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Fondamenti di Informatica.

Ricevimento: da definire

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

PROGRAMMA DELLA MATERIA

(!) AGGIORNAMENTO COVID-19: Il programma delle lezioni potrebbe subire variazioni se effettuato in modalità online, in adeguamento alle nuove necessità, disposizioni e normative relative all'emergenza pandemia. (a.a. 2020/2021)

Il corso intende insegnare agli studenti dell'Accademia di Belle Arti i principi e le basi dell'informatica per effettuare, successivamente, un'introduzione panoramica verso le tecniche digitali utilizzate più correntemente nel campo visivo/artistico.

Durante la prima lezione verrà richiesto agli studenti di compilare un **TEST scritto obbligatorio**, che costituirà non solo la carta informale d'ingresso alla frequenza, ma servirà anche a presentare immediatamente i concetti principali del corso. Questo test servirà inoltre come analisi statistica, utile a correlare le conoscenze iniziali in possesso degli studenti, con i risultati finali raggiunti a fine corso.

Seguendo la stessa linea tracciata nei precedenti anni, il corso sarà suddiviso in **2 momenti fondamentali**, la cui frequenza sarà obbligatoria ai fini di una preparazione completa, utile a raggiungere l'**idoneità finale**.

I • La prima parte del corso, verterà sui principi di base dell'informatica modellati sullo schema didattico base della Patente Europea del computer (**ECDL**). Attraverso un costante utilizzo di un **pc laptop collegato al videoproiettore**, verranno illustrati dal vivo e spiegati attraverso un linguaggio semplice ed accessibile, i **principi di base del software e dell'hardware**, includendo le differenze tra i **due principali sistemi operativi lato consumer, Microsoft Windows e MacOSX**.

Nozioni e concetti quali *RAM, Hard Disk, memorie di massa, partizioni, formattazione, compressione dei dati, accesso alla rete, protezione dai virus, formati, etc.*... verranno chiariti tramite i relativi software ed hardware di riferimento.

Questa prima parte, non sarà mai scollegata da frequenti richiami e nessi al contesto socioculturale e storico di riferimento, non tralasciando discussioni in aula strettamente legate alle tematiche etiche relative all'introduzione del digitale nella vita odierna ed alle influenze che questo può avere anche sull'arte in generale.

II • La seconda parte del corso, si addenterà nell'**utilizzo strettamente visivo e creativo delle potenzialità dei software digitali**: attraverso un ciclo di lezioni specifico e molto intensivo verranno analizzati nel dettaglio il software **Adobe Photoshop** e le **sue interazioni generiche con Illustrator ed Indesign**, includendo le basi del digital imaging: concetti assolutamente fondamentali quali *qualità dell'immagine, spazio colore, risoluzione/definizione, interpolazione, compressione, raster/vettoriale, pixel, d.p.i., elaborazione ed*

effettistica, etc... saranno chiariti attraverso esempi pragmatici, case studies e strumenti hardware portati in aula quali scanner, stampante, macchina fotografica digitale.

A seconda del tempo a disposizione, verrà attuata poi una possibile **panoramica di base sui principali software di produzione multimediale** per potersi orientare correttamente all'interno della "selva" di programmi utili alla creatività digitale: fotoritocco (*Photoshop*), illustrazione vettoriale (*Illustrator*), Desktop publishing (*Indesign*), modellazione 3D (*Cinema 4D*, *3D StudioMax*), montaggio video e post-produzione (*Premiere*, *After Effect*), web design (*Dreamweaver*), software di pittura ed illustrazione digitale (*Corel Painter*), software di produzione musicale (*Reason*, *Audition*, *Ableton Live*), software e plugin per scopi più specifici (es: *Resolume Arena*, *Processing*)

Gli studenti potranno richiedere lezioni a tema su argomenti specifici di loro interesse (es: creazione digitale di curriculum artistico in PDF, creazione di sito web/portfolio online, esportazioni batch in multiformato etc...)

Infine potranno essere approfondite alcune aree culturali di nuova generazione quali la **Software Art, la NetArt, le visualizzazioni della complessità, la Sinestesia applicata al multimediale, la Demoscene europea, il Video Mapping** non ultime le tecnologie di *Realtà Virtuale* e *AR* includendo un necessario sguardo culturale a ritroso sulla **storia e l'evoluzione della computer art**.

Alla fine di ogni lezione, anche a scopo di "decompressione", verrà dedicato ampio spazio a videoproiezioni di computer-graphic appartenenti a importanti fasi della storia dell'animazione digitale, alle più recenti sperimentazioni e ricerche in campo tecnologico/visivo o addirittura a tematiche riferite alla tecnologia, attraverso filmati solo apparentemente scollegati dal tema, ma portanti un peso culturale fondante. Così come è stato fatto in alcuni anni passati, a seconda del tempo disponibile potranno essere invitati esperti del settore che illustreranno le loro storie ed esperienze professionali / creative. Per tutti i cicli di lezioni, verranno forniti costantemente web links utili all'approfondimento degli argomenti trattati.

IL CORSO IN GENERALE, ASPIRA A PREPARARE LO STUDENTE SIA DAL PUNTO DI VISTA DELL'INFORMATICA DI BASE, ATTRAVERSO I CONCETTI FONDANTI DELLA TEORIA E DELLA PRATICA DELLE DIGITAL TECHNOLOGIES, SIA DAL PUNTO DI VISTA CULTURALE, ATTRAVERSO UN COSTANTE CONFRONTO CON IL CONTESTO CONTEMPORANEO, SOCIALE, CULTURALE ED ARTISTICO. RITENGO INFATTI FONDANTE IL CONCETTO PER CUI IL PC È UNO STRUMENTO ESPRESSIVO CHE DEVE SERVIRE LA MENTE CREATIVA, E NON IL CONTRARIO.

> ESAME: Il conseguimento dell'idoneità a fine corso, verterà in una prova scritta, a domande chiuse/aperte.

Gli studenti già in possesso di ECDL o di attestati istituzionali affini, **previa opportuna presentazione al docente**, potranno ricevere automaticamente l'idoneità senza l'obbligo di sostenere l'esame. Si consiglia di contattare il docente con largo anticipo.

Bibliografia:

Parte delle dispense utilizzabili per il conseguimento dell'idoneità, sono disponibili presso la copisteria Burchiellaro, Via Zamboni 66/A, Bo

Profilo Professionale:

Nato a Napoli e trasferitosi a Bologna nel 1992, si laurea al **DAMS Arti visive** e si diploma in **pittura** presso l'**Accademia di Belle Arti di Bologna**, con trattazioni riguardanti le sinestrosie multimediali ed interattive. Il proprio campo preferito di indagine, sia a livello teorico che produttivo, è stato sempre quello del rapporto tra musica, immagine, tecnologie e graphic design.

Le prime esperienze di programmazione, computer graphic e sound-design, cominciano negli anni giovanili, ove cura grafica e soundtracks di videogiochi e prodotti multimediali 8/16-bit della **Demoscene europea** entrando a far parte di alcune crew internazionali di coders tra cui **Abbyss group**, **I.O.D.**, **Genius Art** e collaborando alla produzione di prodotti come *Total Parody*, *Audiowave collections*, *X-Tazy* ed altri. Dopo aver conseguito un master in illustrazione ad aerografo presso la **ILAS** di Napoli, si trasferisce a Bologna ove frequenta contemporaneamente il DAMS arti visive e l'Accademia di Belle Arti che gli servono a coniugare teoria scientifica e pratica dell'arte. È dal 1998 che comincia ad occuparsi con continuità di graphic design, muovendo i primi passi nella cultura bolognese underground. Nel 2000 fonda il duo creativo **Blanka y Negro**, specializzato nella produzione di manifesti e grafica a tendenza pop-funzionalista. Tra i progetti preferiti di poster design realizzati in questo tempo, si ricordano quelli realizzati per artisti della scena jazz underground ed internazionale: *Collettivo Bassesfere*, *Fabrizio Puglisi*, *Paolo Fresu*, *Uri Caine*, *Zeena Parkins*, *Oliver Lake*, *Han Bennink*, *Antonello Salis*. Dopo essere stato selezionato come artista emergente al **Festival Iceberg 2003** nella categoria di graphic design, comincia a lavorare come art presso alcune agenzie di comunicazione ed enti istituzionali tra cui: **Jack Blutharsky** (Bologna), **DireFareCreare** (Modena), **QxMedia** (Bologna/Londra), **Cassero** (Bologna), **WePromo** (Bologna/Napoli).

Nel 2003 fonda **fecoonde.eu**, studio in proprio di progettazione e processi creativi. Dal 2004 inizia la carriera come **docente** presso l'**Accademia di Belle Arti di Bologna** in vari corsi legati alla progettazione grafica ed alle applicazioni digitali. Successivamente insegnerà nelle Aba di Ravenna, Verona, Napoli ed in enti di formazione professionale tra cui: *Ladis*, *Fondazione Aldini Valeriani*, *Istituto Salesiani*, *Cerform*, *Ant*. Dal 2013 al 2019 è stato **coordinatore** del corso di design grafico Ababo e consulente grafico della comunicazione istituzionale.

Ha organizzato, curato e partecipato come artista, curatore o designer a varie esposizioni, tra cui: *"Iceberg - giovani artisti Bologna"* (2003, Bologna), *"Via Zamboni V.R."* (2004, Bologna), *"GDD1.0"* (2005, Bologna), *"Typecon"* (2008, Buffalo, USA), *"Lisola che non c'è"* (2008, Sant'Antioco), *Fare Digitale* (2006, Accademia di Belle Arti di Bologna), *Exit Strategy 1,2,3,4* (dal 2006, Bologna), *Entrance Strategy* (2006, Buffalo, USA), *Un Chilo e 1/2 di grafica fresca* (2007, Bologna), *Segnali di guerra* (2016, Trento) ed altre. Tra gli eventi espositivi e culturali organizzati in Accademia, progetta nel 2013 **Synaesthetic Modules** evento sinestetico-multimediale per ArtWhiteNight 2013 in collaborazione con *Apparati Effimeri* e *Concrete Acusmatica Bologna*, successivamente contenitore ulteriore 10 incontri tematici sulle nuove tecnologie digitali e sinestetiche. L'evento **Synaesthetic Modules** apre ed inaugura di fatto l'Accademia di Belle Arti di Bologna dal 2013, per la prima volta, ad un nuovo e rinnovato ciclo di esposizioni annuali in occasione delle *ArtWhiteNights* bolognesi legate all'evento di **ArteFiera**. Ulteriori workshop e cicli di incontri legati alla progettazione grafica ed alla cultura digitale, nonché progetti didattici di rilevanza risultano tra gli altri: **Circonfrenze** (2013/2014) ciclo di 12 incontri legati alla progettazione visiva ospitante studi locali di progettisti tra cui, *Aiap Bologna*, *Chialab*, *Ldb*, *Kitchen*, *UnAltro Studio*, *Anonima Impresori* ed altri. **Synaesthetic Source #1** (2015) installazione sinestetica multimediale in collaborazione con l'artista *Mikkel Garro*, dove gli spettatori attraverso una tastiera musicale Midi interagiscono sinestheticamente con proiezioni visive di mapping architettonico sul Pozzo del Terribile del cortile dell'Accademia. Il progetto vede tra l'altro la collaborazione congiunta degli studenti di musica elettronica del **Conservatorio G.B. Martini di Bologna** insieme a quelli dell'Accademia di Belle Arti di Bologna, in un'ottica di rinnovato rapporto collaborativo tra le due istituzioni. **8TT8** (2016), ciclo di 8 incontri sul graphic design in collaborazione con il prof. C. Branzaglia, ospitante professionisti nazionali ed internazionali, tra cui *Gianni Sinni*, *Martin Romeo*, *Elio Carmi*, *James Clough*, *Lorella Pierdicca*, *Mirko Pajè* ed altri. **Poster for the City** progetto di poster design istituzionale per il Comune di Bologna, selezionato ed esposto al **PNA design di Firenze** nel recente Settembre 2018. **Workshop annuali di interactive interface ed interaction design** con i professionisti *Martin Romeo*, *Michele di Pasquale*, *Mikkel Garro*, *Ivan Venturi*. Esposizione **Water Design** (2015) e **Salone del Mobile di Milano**, con la collaborazione del prof. Egidio Lomi. Ciclo di incontri Ababo **Panopticon** (2017), in collaborazione con i proff. Mario Rivelli e Simone Pellegrini.

Ugola, installazione multimediale interattiva per ArtWhiteNight2018, realizzata insieme agli studenti del corso di Progettazione Grafica 1. Nella propria formazione recente, si segnalano un'iscrizione al **Corso di Musica Elettronica** del conservatorio G.B. Martini di Bologna, uno stage formativo in tecnologia **Arduino**, ed un recente attestato in **Video game design**. Dedicata attualmente gran parte del tempo all'insegnamento, alla sperimentazione musicale ed alla ricerca di nuove pratiche e processi di ricerca estetica e progettuale.

Data: 21/10/2020

Firma:

