



Ministero Istruzione Università e Ricerca

Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Course: Informatica per la grafica (*Computer science for graphics*)

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 of "Informatica per la grafica" (Computer Science for Graphics), integrates the course of Graphic Design 1 through a technical approach to the subject. The course aims to provide the Graphic Design student with all the theoretical and practical knowledge useful to pragmatically and successfully conclude any graphic project, starting from the first phases of creative ideation in rough, up to the final rendering process in multi-format output for printing and for interactive and/or multimedia systems, going through a middle phase of control and implementation.

■ To achieve these goals, the course will focus specifically on the advanced features of the most used professional software for graphic design. Exquisitely technical concepts characterizing our subject such as: "trapping", "bleed", "trim", "multi-channel", "overprint", "spot color", "register alignment", "flattening", "color space", "Multi-format export", "compression", "interpolation", "path expansion and management", "rendering", "TrueType / OpenType" etc ... will be explained and analyzed through technical exercises performed in class, specific case studies and projects pre-designed to finalize. Particular attention will be paid to the timing of the project and the related underlying problems: the optimization processes of the work timing and the progress necessary for a correct and quick finalization of a project in several versions, have always been fundamental elements of designing, further necessary for a painless insertion into the possible world of design agency work.

■ Depending on the year and the availability in progress, there will be the possibility of working on realistic client's projects, internal or external to the Ababo institute: the goal will be to solve the proposed briefs in the best possible way, creatively, by design, technically - both with the help of the teacher, both individually and through training and inclusion in specific work teams. Depending on availability, experts from the sector outside Ababo may occasionally be invited: these experts will be able to activate specific seminars or extra-academic visits (printers, foundries, exhibitions, galleries etc ...). Exhibitions and themed events may be organized, to which the student will be asked to participate both creatively (with the presentation of their original works), and to coordinate some common phases of the pre-design work.

During the year, further specific bibliographic indications will be provided, the study of which will be fundamental for the purpose of the **final examination: the exam will consist of a practical graphic design test, carried out in class within a certain time frame and according to specific technical requirements. The result will be evaluated through a qualitative and quantitative analysis of the project presented.**

Bibliography:

1a) - Gavin Ambrose/Paul Harris, **Fondamenti di Grafica** (seconda edizione aggiornata), 2011, Logos Ed.

or

1b) - Dabner David; Stewart Sandra; Zempol Eric, **Graphic Design**, Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l'animazione e il web, 2015, HOEPLI

2) Digital notes provided by the teacher

3) Lecture notes at: Copisteria Burchiellaro, Via Zamboni 66/a, Bologna

We recommend that you read the following texts:

- David Bann, **La stampa oggi. Tecniche, materiali, processi**. Logos Ed., 2007

- Yolanda Zappaterra, **Professione: grafico editoriale**, 2008, Logos ed.

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 Impresori* 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: 30/10/2020

Firma:





Ministero Istruzione Università e Ricerca

Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Informatica per la grafica

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 di Informatica per la grafica, affianca ed integra il corso di Progettazione Grafica 1 attraverso un approccio alla materia decisamente tecnico. Il corso intende fornire allo studente di Graphic Design tutte quelle conoscenze teoriche e pratiche utili a concludere pragmaticamente e con successo qualsiasi progetto grafico, a partire dalle prime fasi dell'ideazione creativa in rough, fino al processo di resa finale in output multiformato per la stampa e per sistemi interattivi e/o multimediali, attraversando una fase mediana di controllo ed implementazione.

Per raggiungere questo scopo, il corso si concentrerà nello specifico sulle funzionalità avanzate dei più utilizzati software professionali per la progettazione grafica. Concetti squisitamente tecnici caratterizzanti la nostra materia quali per esempio: "trapping", "abbondanza", "rifilo", "multicanale", "sovrastampa", "tinta piatta", "allineamento dei registri", "flattening", "spazio colore", "esportazione in multiformato", "compressione", "interpolazione", "espansione e gestione dei tracciati", "renderizzazione", "TrueType / OpenType" etc... verranno spiegati ed analizzati tramite esercitazioni tecniche eseguite in classe, case studies specifici e progetti pre-progettati da finalizzare.

Verrà posta una particolare attenzione sul timing di progetto e sulle relative problematiche sottostanti: i processi di ottimizzazione della tempistica di lavoro ed il progress necessario ad una corretta quanto veloce finalizzazione di un progetto in più versioni, sono da sempre elementi fondamentali del fare progettuale, ulteriormente necessari ad un inserimento indolore nell'eventuale mondo del lavoro d'agenzia.

A seconda dell'anno e delle disponibilità in corso, ci sarà la possibilità di lavorare su committenze realistiche, interne o esterne all'istituto Ababo: l'obbiettivo sarà quello di risolvere al meglio, creativamente, progettualmente e tecnicamente i briefs proposti, sia con l'ausilio del docente, sia singolarmente, sia attraverso la formazione e l'inserimento in team di lavoro specifici. Visto il successo delle esperienze negli anni passati, a seconda delle disponibilità, potranno essere invitati saltuariamente esperti del settore esterni ad Ababo, che potranno attivare seminari specifici o visite extra accademiche utili dal punto di vista formativo-didattico (tipografie, fonderie, mostre, gallerie etc...)

Potranno essere organizzate mostre ed eventi a tema, ai quali verrà chiesto allo studente di partecipare sia creativamente con la presentazione di propri lavori originali, sia di coordinare alcune fasi comuni del lavoro di pre-progettazione.

Durante l'anno verranno fornite ulteriori indicazioni bibliografiche specifiche, il cui studio in alcuni casi si rileverà fondamentale ai fini dell'esame: quest'ultimo verrà effettuato secondo diversi parametri di analisi qualitativa e quantitativa del lavoro svolto durante l'anno e verterà principalmente in una prova pratica in aula di risoluzione progettuale, attraverso relativo brief creativo, di un elaborato grafico che includa tutti gli standard esecutivi/tecnici di pubblicazione entro una determinata tempistica.

Bibliografia:

1a) - *Gavin Ambrose/Paul Harris, Fondamenti di Grafica* (seconda edizione aggiornata), 2011, Logos Ed.

oppure

1b) - Dabner David; Stewart Sandra; Zempol Eric, **Graphic Design**, Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l'animazione e il web, 2015, HOEPLI

2) Dispense digitali fornite dal docente

3) Dispense presso Copisteria Burchiellaro, Via Zamboni 66/a, Bologna

Si consiglia la presa visione dei seguenti testi:

- *David Bann, La stampa oggi. Tecniche, materiali, processi*. Logos Ed., 2007

- *Yolanda Zappaterra, Professione: grafico editoriale*, 2008, Logos ed.

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 sinestesie 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 **Abys 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. E' 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 **fecooonde.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), *"L'isola 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: **Circonfereze** (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 sinesteticamente 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 **Videogame 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: 30/10/2020

Firma:

