



Ministero Istruzione Università e Ricerca

Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Progettazione Grafica 1

Ricevimento: da definire

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

Programma della materia

Durante un importante percorso didattico che accompagnerà lo studente dal primo al terzo anno e che intenderà formarne lo sviluppo culturale e tecnico come graphic designer, il corso del primo anno di Progettazione Grafica 1, materia caratterizzante del piano di studi in Design Grafico Ababo, introdurrà i nuovi iscritti alle tematiche di base della materia, reinterpretate secondo nuovi paradigmi contemporanei in continuo aggiornamento, in grado di stimolare parallelamente una necessaria riflessione sul ruolo che attualmente può avere il giovane designer in questa "nuova" contemporaneità iper-connessa.

Graphic Design, Product Design, Exhibition Design, Web Design, Design for all, Eco Design, Urban Design, System Design, Motion Design, Video Design, Information Design, Game Design, Light Design, Sound Design, Interactive Design, Design Management, Food Design, ... addirittura "color design", "cake design" o "wedding designer"... a quando il "Conscience Design"?

Dietro tutto ciò che ti circonda, c'è probabilmente un designer: cattivo o buono che sia, o più o meno cosciente del proprio ruolo, c'è qualcuno che ha "de-signato" quel che ti circonda, forse tentando di unire la funzionalità all'estetica, o addirittura all'etica.

Sarà sempre vero ?

Fare Graphic Design nel 2020, significa oggi confrontarsi con una serie decisamente consistente di nuovi paradigmi culturali, concettuali che nel nostro mestiere si trasformano in "progettuali", in costante e rapidissima evoluzione; paradigmi di cui fino a qualche anno fa era impossibile prevederne le attuali istanze; istanze attuali la cui perenne trasformazione è però osservabile, e finalmente, in tempo reale, o quasi.

E tuttavia questa enorme possibilità di poter azzerare tempi e spazi, e guardare quasi in tempo reale il presente, rischia di generare il contro-effetto di una rischiosa quanto enorme complessità dispersiva dello "sguardo" diffuso, che fino a qualche anno fa risultava impensabile, generando quindi per conseguenza, nuove ed inattese difficoltà analitiche.

La velocità e la facilità alla quale ci sta abituando il modello di internet, non solo di esecuzione, ma soprattutto di pubblicazione online di contenuti visivi, multimediali che non sono solo B2C, ma soprattutto personali, intimi, privati; il punto di vista molteplice e dislocato, tremendamente globalizzato o astutamente localizzato; la trasformazione di quelli che sono stati fino a qualche decennio fa contenuti tendenzialmente statici e fortemente identitari e basati sulla ripetizione e sulla permanenza, in nuovi e rinnovati contenuti dinamici, interattivi, cangianti, modulabili e pluri-targettizzati; la presenza di enormi database di immagini generate da professionisti, accessibili a chiunque, taggate e indicizzate secondo algoritmi talvolta invisibili; la possibilità del "telelavoro", dei contest online, dei portfoli online, dei tutorial online, spesso gratuiti; lo stesso sviluppo dei nuovi sistemi di branding design, che

risente dei nuovi approcci generative-based; la necessità di visualizzare i contenuti su quanti più medium e piattaforme differenziate, con standard, linguaggi ed interfacce in perenne moltiplicazione, attraverso sistemi di configurazione che vengono detti "fluidi", "dinamici"; le innovazioni continue dei software "per la creatività" e le nuove possibilità tecnologiche del machine learning e dell'intelligenza artificiale con tutti i rischi interconnessi per il mestiere tradizionale ed in secondo luogo, dei paradigmi sempre più consistenti e presenti della Realtà Virtuale e della Realtà Aumentata; la presenza oramai massiccia e stabilizzata del mondo dell'entertainment e dell'edutainment in tutte le case dei consumatori, l'influenza che hanno sulla sfera sociale, sia sotto forma ludica (mercato dei videogames), o di mero intrattenimento video; il sorpasso del mercato delle nuove serie tv nei confronti del vecchio cinema, le nuove strategie di marketing intrise di youtubeing, google ads, tag clouds, il passaggio dal tradizionale "testimonial" al più contemporaneo "influencer", le nuove narrazioni globali che durano giusto il tempo di un attributo "viral"; le nuove forme di comunicazione interpersonale, distanziata e vicina allo stesso tempo, le "stories" infarcite di elementi tipici di un design che si sporca con il "decorativo"; il fundraising che si trasforma in crowdfunding e che genera hype, tendenze, muovendo il mercato, direzionando i desideri, modellando il futuro.

Tutte queste nuove forme e sistemi di comunicazione, in costante evoluzione quotidiana, visibile quasi in tempo reale, cosa hanno a che fare con il graphic design?

Di certo costringono il designer contemporaneo a spostare il proprio punto di vista verso un nuovo tipo di approccio decisamente multidisciplinare, ibridato, cangiante, radiale, diffusivo, in continua evoluzione. In una parola: interconnesso.

E' ancora possibile il concetto di "scuola" di design, di novecentesca memoria ?

Non basta più la conoscenza tradizionale: bisogna essere continuamente e possibilmente connessi con l'iper-connessione.

E' questa l'unica soluzione?

Lo stesso affascinante rapporto, storicamente conflittuale, ma fecondo, tra ideazione artistica vs. ideazione progettuale, risente di questi cambi di paradigmi contemporanei.

Questa situazione di stress informativo, che è la principale sfida a cui ci richiama la complessità del contemporaneo interconnesso, deve e può essere sostenuta da noi operatori del settore attraverso nuove strategie di interpretazione e di rimodellazione del reale. Ad una globalizzazione dello sguardo, dovrebbe corrispondere oggi una localizzazione della coscienza progettuale, non intesa in senso auto-prescrittivo o limitante delle identità altre, quanto piuttosto in senso antropologico, dinamico, come una sorta di coscienza antropologica del design e del fare design. La capacità di mettere in discussione i propri modelli e "stilemi concettuali", senza perdere il proprio orientamento etico e la propria centratura culturale.

Il corso di Progettazione Grafica, indagherà continuamente questo stato "nuovo" delle cose.

Sulle basi di un approccio costruito sulle fondamenta del basic design tradizionale, verranno costruite una serie di esercitazioni e sperimentazioni didattiche che saranno fondamentalmente un "basic design 2.0", una nuova maniera diversa ed aggiornata, di imparare il funzionamento delle forme e delle configurazioni, che non può non tenere conto dei nuovi paradigmi del contemporaneo.

Quelle che sono le tradizionali esercitazioni su monogrammi, pittogrammi, logogrammi, gabbie di impaginazione, teorie dei colori, sistemi di riempimenti cromatici o a pattern, strategie gestaltiche di modulazioni e posizionamenti delle forme, anatomia e utilizzi dei caratteri tipografici, concetti di pieno/vuoto, forma/controforma, strategie di leggibilità etc... saranno rimodulate in un'ottica contemporanea, che non potrà non tenere conto dell'ausilio del digitale, inteso più come strumento di apertura a certi tipi di innovazione che come mezzo: digitale che però non verrà mai inteso e considerato come un deus ex-machina, ma come una materia, modulabile all'occorrenza, al servizio della nostra mente.

Agli insegnamenti che prendono spunto dalla tradizione, verranno affiancati continui esercizi, spesso sperimentali, che toccano le problematiche principali della nuova progettazione grafica contemporanea.

Design, viene tradotto certamente con il termine "progettazione" in italiano. Progettare deriva dal latino "pro-iectare", "pro e jacere", ovvero "proiettare", "gettare in avanti", in un certo senso "prevedere" e con una certa dose di raziocinio, "possibilmente". E' profondamente diverso da "pitturare", che ha a che fare con la radice "pictus" (immagine). Ma "Design" significa anche configurazione, processo, pensiero laterale, strategie creative e, sì, ha a che fare in qualche modo anche con "pictus", fosse anche inteso in senso lato come semplice "immagine della mente" (da non confondere con "idea"); in ultima analisi, filosoficamente parlando, design potrebbe voler dire "allargamento dello sguardo"; eticamente parlando, spingendoci oltre, design dovrebbe poter significare "coscienza del fare". Coscienza del fare progetto. Una caratteristica questa, un segno distintivo, che non solo è sempre risultato fondamentale tra la comunità dei designer, ma che oggi lo diventa ancora di più, in questo mondo super-sensoriale ed iper-connesso.

Bibliografia:

- 1) *Dabner David; Stewart Sandra; Zempel Eric*, **Graphic Design**, Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l'animazione e il web, 2015, HOEPLI
- 2) *Riccardo Falcinelli*, **Critica portatile al Visual Design**, 2014 - Einaudi
- 3) Dispense digitali fornite dal docente
- 4) Dispense presso Copisteria Burchiellaro, Via Zamboni 66/a, Bologna

Sono vivamente consigliati lo studio e la presa visione di alcuni tra i seguenti testi di riferimento:

- *Twemlow Alice*, **Grafica Perché**, 2006 - Logos
- *Gavin Ambrose/Paul Harris*, **Fondamenti di Grafica** (seconda edizione aggiornata), 2011, Logos Ed.
- *Maeda John*, **Le leggi della semplicità**, 2006 - Bruno Mondadori
- *Walter Benjamin*, **L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica**
- *Steven Heller e Mirko Ilic*, **Anatomia della Grafica**, Logos Ed.
- *Wilson Harvey*, **1000 Soluzioni Grafiche**, Logos Ed.
- *Wilson Harvey/Loewy*, **1000 caratteri tipografici**, Logos Ed.
- *Floch Jean-Marie*, **Identità visive. Costruire l'identità a partire dai segni**, 2002, Franco Angeli
- *Yolanda Zappaterra*, **Professione: grafico editoriale**, 2008, Logos ed.
- *Samara Timothy*, **Elementi di grafica. Forma visiva e comunicazione**, 2008, Logos ed.

- **Rudolph Arnheim, Arte e Percezione Visiva**, Mondadori Ed.
- **Daniele Baroni e Maurizio Vitta, Storia del design grafico**, Longanesi Ed.
- **Bruno Munari, artista e designer**, Laterza
- **Bruno Munari, da cosa nasce cosa**, Laterza
- **Daniele Baroni, Il Manuale del design grafico**, Longanesi Ed.
- **R.Klanten - M.Mischler - N.Bourquin, LosLogos (1), a selected logo collection**, Die Gestalten Verlag
- **Bruno Munari, Design e Comunicazione visiva**, Laterza
- **Michele Spera, Abecedario del grafico**, Gangemi 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 **Abyss 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 **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 VR"* (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: **Circonfereze** (2013/2014) ciclo di 12 incontri legati alla progettazione visiva ospitante studi locali di progettisti tra cui, *Aiap Bologna, Chialab, Ldb, Kitchen, Un'Altro 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 Terribilia 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**. Dedicando attualmente gran parte del tempo all'insegnamento, alla sperimentazione musicale ed alla ricerca di nuove pratiche e processi di ricerca estetica e progettuale.

Data: 31/10/2020

Firma:





Ministero Istruzione Università e Ricerca

Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Course: Progettazione Grafica 1 (*Graphic Design 1*)

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.

(English translation by Google translate)

During an important educational path that will accompany the student from the first to the third year and who intends to train their cultural and technical development as a graphic designer, the first year course of Graphic Design 1, a characterizing course of the Ababo Graphic Design study plan, will introduce the new members of the basic themes of the graphic design, reinterpreted according to new contemporary paradigms continuously updated, able to stimulate a necessary reflection on the role that the young designer can currently have in this "new" hyper-connected contemporaneity.

Graphic Design, Product Design, Exhibition Design, Web Design, Design for all, Eco Design, Urban Design, System Design, Motion Design, Video Design, Information Design, Game Design, Light Design, Sound Design, Interactive Design, Design Management, Food Design,... even "color design", "cake design" or "wedding designer"... when is "Conscience Design"?

Behind everything that surrounds you, there is probably a designer: bad or good, or more or less conscious of his role, there is someone who has "designed" what surrounds us, perhaps trying to unite the functionality to aesthetics, or even to ethics!

Will it always be true?

Doing Graphic Design in 2020, means dealing with a decidedly consistent series of new cultural and conceptual paradigms in constant and rapid evolution; just few years ago it was impossible to foresee the current demands of these new paradigms; they are in perennial transformation, but now they are also and however observable, and finally, in real time, or almost.

This enormous possibility of being able to look at the present almost in real time, eliminating time and space, could risk to generate a counter-effect of an enormous, risky, dispersive, complexity of the widespread "gaze", which until a few years ago was just unthinkable and consequently, this generates new and unexpected analytical difficulties.

The speed and ease to which the internet model is accustoming us, not only of execution, but above all of online publication of visual and multimedia contents that are not only B2C, but above all personal, intimate, private; the multiple and displaced point of view, tremendously globalized or astutely

localized; the transformation of a basically static and strongly identifying contents based on repetition and permanence, into new and renewed dynamic, interactive, changing, modular and multi-targeted contents; the presence of huge databases of images generated by professionals, accessible to anyone, tagged and indexed according to mostly invisible algorithms; the possibility of “teleworking”, online contests, online portfolios, online tutorials, often free; the development of the new branding design systems, which are affected by the new generative-based approaches; the need to export contents on different media and platforms, with ever-increasing standards, languages and interfaces, through configuration systems that are called “fluid”, or “dynamic”; the continuous innovations of software “for creativity” and the new technological possibilities of machine learning and artificial intelligence with all the interconnected risks for the traditional profession and secondly, the increasingly consistent and present paradigms of Virtual Reality and Reality Increased; the now massive and stabilized presence of the world of entertainment and edutainment in all consumer homes, the influence they have on the social sphere, both in the form of play/game (videogames market), or just video entertainment; the overtaking of the market of the new TV series towards the old cinema, the new marketing strategies made by youtubing, google ads, tag clouds, the passage from the traditional “testimonial” to the more contemporary “influencer”, the new global narratives that last just right the time of a “viral” attribute; the new forms of interpersonal communication, distant and close at the same time, the “stories” filled with typical elements of a design bordering on “decorative” dirt; fundraising that turns into crowdfunding and generates hype, trends, moving the market, directing desires, shaping the future.

All these new forms and systems of communication, in constant daily evolution and visible in real time, what do they have to do with graphic design? They certainly force the contemporary designer to shift his point of view towards a new type of decidedly multidisciplinary approach, hybridized, iridescent, radial, diffusive, in continuous evolution. In one word: interconnected.

Is the concept of a twentieth-century design “school” still possible?

Traditional knowledge is no longer enough: you need to be continuously and possibly connected with hyper-connection.

Is this the only solution?

The same fascinating relationship, historically conflictual, but fruitful, between artistic ideation vs. project ideation, is affected by these changes in contemporary paradigms.

This situation of informational stress, must and can be supported by us designers through new strategies of interpretation and remodeling of reality. Today, a globalization of the gaze should correspond to a localization of design consciousness: not in a self-prescriptive or limiting sense of other identities, but rather in an anthropological dynamic sense of awareness of design and making design. The ability to question one’s own models and “conceptual styles”; without losing one’s ethical orientation and one’s cultural centering.

The Graphic Design course will continuously investigate this “new” state of things.

On the basis of a traditional approach built on the foundations of basic design, a new series of exercises and didactic experiments will be built which will basically be a “basic design 2.0”, a new, different and updated way of learning the functioning of forms and configurations.

The traditional exercises on monograms, pictograms, logograms, page making, color theories, chromatic or pattern filling systems, gestaltic strategies of modulations and positioning of shapes, anatomy and uses of typefaces, concepts of full / empty, form / counterform, readability strategies etc ... will be remodeled in a contemporary perspective, which plenty integrates the use of digital, intended this more as a tool for opening up to innovation than as a means: a “digital” which will never be considered as a deus ex-machina, but as a “material”, which can be modulated as needed, at the service of our mind.

The teachings that are inspired by tradition will be accompanied by continuous exercises, often experimental, which touch on the main problems of the new contemporary graphic design.

Design, is certainly translated with the term “progettazione” in Italian language. Designing derives from the Latin “pro-icere”, “pro e jacere”, or “to project”, “to throw forward”, in a certain sense “to foresee” and with a certain amount of reasoning, “possibly”. It is profoundly different from “painting”, which has to do with the root term “pictus” (image). But “Design” also means configuration, process, lateral thinking, creative strategies and, yes, it also has to do in some way with “pictus” (not to be confused with “idea”); ultimately, philosophically speaking, design could mean “broadening of the gaze”; ethically speaking, pushing us further, design should be able to mean “awareness of doing”. Awareness of “doing design”. This is a characteristic, a distinctive sign, which has not only always been a fundamental result among the designer community, but which today becomes even more so, in this super-sensorial and hyper-connected world.

Bibliography:

- 1) *Dabner David; Stewart Sandra; Zempel Eric*, **Graphic Design**, Principi di progettazione e applicazioni per la stampa, l’animazione e il web, 2015, HOEPLI
- 2) *Riccardo Falcinelli*, **Critica portatile al Visual Design**, 2014 - Einaudi
- 3) Dispense digitali fornite dal docente
- 4) Dispense presso Copisteria Burchiellaro, Via Zamboni 66/a, Bologna

The study and acknowledgment of some of the following reference texts are highly recommended:

- *Twemlow Alice*, **Grafica Perché**, 2006 - Logos
- *Gavin Ambrose/Paul Harris*, **Fondamenti di Grafica** (seconda edizione aggiornata), 2011, Logos Ed.
- *Maeda John*, **Le leggi della semplicità**, 2006 - Bruno Mondadori
- *Walter Benjamin*, **l’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica**
- *Steven Heller e Mirko Ilic*, **Anatomia della Grafica**, Logos Ed.
- *Wilson Harvey*, **1000 Soluzioni Grafiche**, Logos Ed.
- *Wilson Harvey/Loewy*, **1000 caratteri tipografici**, Logos Ed.
- *Floch Jean-Marie*, **Identità visive. Costruire l’identità a partire dai segni**, 2002, Franco Angeli
- *Yolanda Zappaterra*, **Professione: grafico editoriale**, 2008, Logos ed.
- *Samara Timothy*, **Elementi di grafica. Forma visiva e comunicazione**, 2008, Logos ed.

- Rudolph Arnheim, **Arte e Percezione Visiva**, Mondadori Ed.
- Daniele Baroni e Maurizio Vitta, **Storia del design grafico**, Longanesi Ed.
- Bruno Munari, **artista e designer**, Laterza
- Bruno Munari, **da cosa nasce cosa**, Laterza
- Daniele Baroni, **Il Manuale del design grafico**, Longanesi Ed.
- R.Klanten - M.Mischler - N.Bourquin, **LosLogos (1), a selected logo collection**, Die Gestalten Verlag
- Bruno Munari, **Design e Comunicazione visiva**, Laterza
- Michele Spera, **Abecedario del grafico**, Gangemi 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 *Abbyss 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: 31/10/2020

Firma:

