



Ministero Istruzione Università e Ricerca

Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Tecnologie informatiche per il restauro

Ricevimento: da definire

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

PROGRAMMA DELLA MATERIA

Il corso di Tecnologie informatiche per il restauro intende fornire agli studenti del corso di Restauro Ababo, le conoscenze tecnologiche necessarie alla corretta gestione e creazione delle immagini digitali, raster e vettoriali, utili sia alla presentazione di progetti di restauro, sia alla creazione vera e propria di immagini originali. In questo senso il corso vuole mettere gli studenti in condizione di saper orientare sia la presentazione di un progetto di restauro, dalla fase di gestazione a quella di pubblicazione per differenti output, sia alla simulazione o alla messa in opera di restauri digitali veri e propri, siano questi simulati o finanche esecutivi.

■ **La prima parte del corso** verterà sulle nozioni teoriche di base essenziali alla comprensione e gestione dei formati immagine digitali e delle caratteristiche che sottendono ai differenti standard, anche in considerazione di possibili quanto talvolta auspicabili processi di ottimizzazione dei progetti per differenti output. Verranno presi in esame in aula differenti case studies con i relativi esempi pragmatici di applicazione.

■ **La seconda parte, centrale, del corso** verterà su un'indagine profonda sulle possibilità e tecniche di restauro digitale offerte dal software Photoshop in modo da garantire allo studente sia la creazione di una possibile simulazione e/o previsualizzazione di un progetto di restauro, sia di una eventuale resa esecutiva e definitiva per formati reali (pellicole digitali, stampe, filmati, etc...)

■ **L'ultima e terza parte del corso** illustrerà allo studente alcune delle tecniche di tracciamento e disegno vettoriale e messa in impaginato, attraverso i software vettoriali di riferimento.

Al fine di rendere l'approccio quanto più pragmatico possibile rispetto alle necessità del corso di studi di Ababo, verranno presi come costante riferimento i progetti di tesi all'interno della "Rivista di restauro" pubblicata annualmente proprio dalla nostra Accademia di Belle Arti di Bologna, al fine di indagare e comprendere le tecniche e le metodologie necessarie all'utilizzo ed alla gestione di progetti di restauro professionali.

Le lezioni vedranno una costante richiesta di esercitazioni, intensive, da svolgere anche e soprattutto casa, che diventeranno territorio di applicazione pratico delle tecniche apprese. A seconda del tempo a disposizione, accenni metodici ed approfondimenti tematici potranno essere posti su tecniche contemporanee del restauro digitale, sia in fase di acquisizione dati che di utilizzo degli stessi mediante tecniche e procedimenti visivi.

- **L'esame** consisterà in una dimostrazione esecutiva, anche per tramite di un progetto personalizzato, delle tecniche apprese.
- **Agli studenti è richiesto di procurarsi le applicazioni: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign (versioni dalla CS6 in avanti)**
- **Eventuale bibliografia di riferimento verrà comunicata e/o consegnata in formato .PDF durante il corso.**

(!) 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)

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 **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), *"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. Egidjo 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**. Dedica attualmente gran parte del tempo all'insegnamento, alla sperimentazione musicale ed alla ricerca di nuove pratiche e processi di ricerca estetica e progettuale.

Data: 22/10/2020

Firma:





Ministero Istruzione Università e Ricerca

Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Course: Tecnologie informatiche per il restauro (*Information technologies for restoration*)

Reception: to be defined

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

COURSE PROGRAM

The course of **Information Technologies for Restoration** aims to provide students of the Ababo Restoration course with the technological knowledge necessary for the correct management and creation of digital, raster and vector images. These types of digital formats, are useful both for: a) the presentation of restoration projects (from creation to output phase) - b) for the creation of original images (simulated or executive).

■ **The first part of the course** will focus on the basic & theoretical notions essential to the understanding and management of digital image formats and the characteristics underlying different output standards: this could be useful also in consideration of possible project size and needed compression. Different case studies will be examined in the classroom with the related pragmatic examples of application.

■ **The second, central part of the course** will focus on an in-depth investigation of the possibilities and techniques of digital restoration offered by the Photoshop software in order to guarantee the student: a) the creation of a possible simulation and / or previsualization of a restoration project b) a possible executive and definitive rendering for real formats (digital films, prints, films, etc...)

■ **The last and third part of the course** will illustrate to the student some of the techniques of vector tracing and drawing and page layout, through the reference of vector softwares.

In order to make the approach as pragmatic as possible according to the needs of Ababo's course of study, the thesis projects in the "Restoration Magazine" published annually by our Academy of Fine Arts in Bologna will be taken as constant reference, in order to investigate and understand the techniques and methodologies necessary for the use and management of professional restoration images and projects.

The lessons will see a constant request for intensive exercises to be executed at home, which will become a field of practical application of the techniques learned. Depending on the time available, methodical hints and thematic insights can be placed on contemporary techniques of digital restoration, both in the data acquisition phase and in their use through visual techniques and procedures.

- **The exam** will consist of an executive demonstration or a personalized project, of the techniques learned.
- **Students are required to procure the following applications: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign (versions from CS6 onwards)**
- Any reference bibliography will be communicated during the course and / or delivered in .PDF format.

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

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 *Abys 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 **fecoondo.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: **Circonfrenze** (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.

