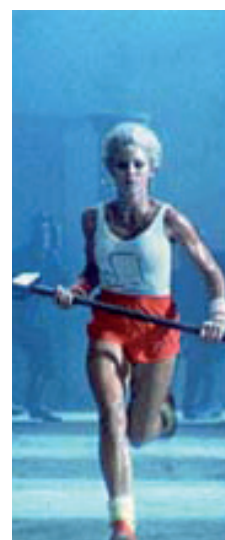




Ministero Istruzione Università e Ricerca Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Fondamenti di Informatica.

Ricevimento: Mercoledì dalle 16.00 alle 17.30 - Dipartimento di Progettazione ed Arti Applicate

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

Programma della materia

■ 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. Come per gli anni passati il corso sarà suddiviso in **2 moduli fondamentali**, la cui frequenza sarà obbligatoria ai fini di una preparazione completa, utile a raggiungere l'**idoneità finale**.

Ad inizio corso verrà chiesto agli studenti di compilare un **TEST scritto obbligatorio**, che costituirà non solo la carta informale d'ingresso al corso, ma servirà anche a presentare immediatamente i concetti principali che fondano le basi delle tecnologie digitali. 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.

■ **I • La prima parte del corso**, verterà i principi di base dell'informatica modellati sullo schema didattico 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, Microsoft Windows e MacOSX**.

Nozioni e concetti quali *RAM, Hard Disk, memorie di massa, partizione, 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 nesso 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 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 CS6 e le sue interazioni generiche con Illustrator CS6 ed Indesign CS6**, 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 CS6), illustrazione vettoriale ed impaginazione (*Illustrator CS6, In design CS6*), modellazione 3D (*Poser, 3DStudioMax, Maya, Modo*), montaggio video e post-effettistica (*Premiere CS6, After Effect CS6*), web design (*Flash C6, Dreamweaver C6*), software di pittura ed illustrazione digitale (*Corel Painter*), software di produzione musicale (*Reason, Audition, Ableton Live, Finale*), software e plugin per scopi più specifici (*Arkaos, Resolume Avenue, Kaii's power tools, Vjamm etc...*).

Come per gli anni passati, 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 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**, non ultime le tecnologie di Realtà Virtuale, 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/vivivo 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, TENDE A PREPARARE LO STUDENTE SIA DAL PUNTO DI VISTA DELL'INFORMATICA DI BASE, FACENDOGLI ASSORBIRE I CONCETTI PRINCIPALI CHE REGGONO TUTTO L'IMPIANTO CONCETTUALE E PRAGMATICO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI, SIA DAL PUNTO DI VISTA CULTURALE, METTENDO LO STUDENTE IN COSTANTE CONFRONTO CON L'ATTUALE CONTESTO ARTISTICO DI RIFERIMENTO.

RITENGO INFATTI FONDANTE IL CONCETTO PER CUI IL PC È UNO STRUMENTO ESPRESSIVO CHE DEVE SERVIRE LA MENTE CREATIVA, E NON IL CONTRARIO.

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.

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 sinestresie 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.

Già negli anni giovanili comincia con esperienze di programmazione, computer graphic e sound-design, curando 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. e 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 il DAMS, e l'Accademia di Belle Arti. Dal 1998 comincia ad occuparsi professionalmente 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. Alcuni tra i lavori di poster design di quel tempo sono stati realizzati per artisti della scena jazz internazionale, tra cui: *Collettivo Bassesfere, Fabrizio Puglisi, Paolo Fresu, Uri Caine, Zeena Parkins, Oliver Lake, Han Bennink, Antonello Salis* ed altri. Dopo una segnalazione vincente al **Festival Iceberg 2003**, lavora 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 **fecoondo.eu**, studio in proprio di 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*. E' attualmente **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. Dopo molti eventi espositivi e culturali organizzati in Accademia, nel Gennaio 2013 progetta **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 ad un nuovo ciclo di aperture annuali in occasione delle successive *ArtWhiteNights* bolognesi legate ad **ArteFiera**. Ulteriori workshop e cicli di incontri legati alla progettazione grafica ed alla cultura digitale, nonchè 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 Impressori* 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 col prof. Carlo 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*. Esposizione al **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, un workshop in **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: 01/10/2018

Firma:

