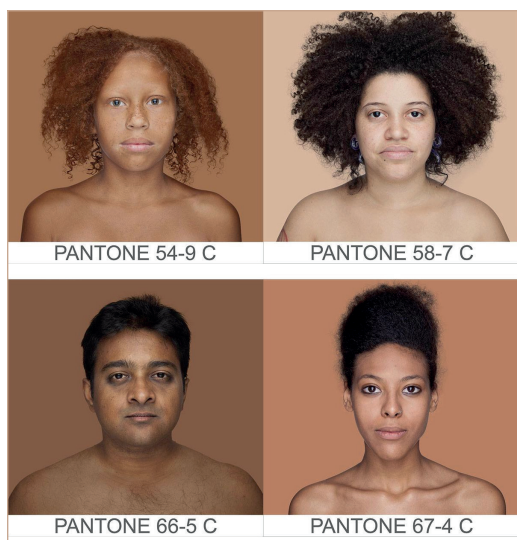




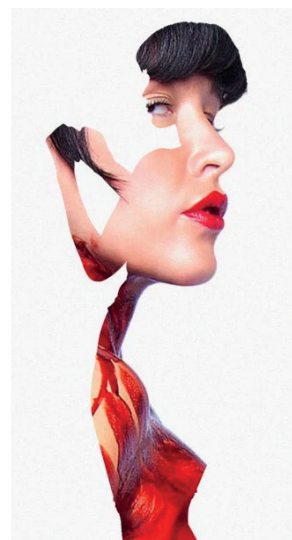
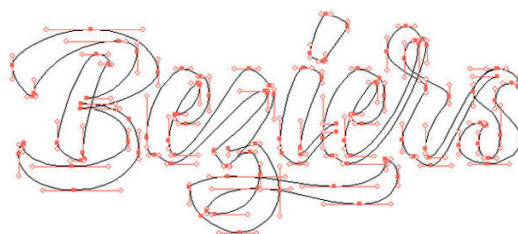
Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Bezier's



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Informatica per la grafica

Ricevimento: da definire

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

Programma della materia

Obiettivo del corso di Informatica per la grafica, che affianca tecnicamente il corso di Progettazione Grafica I, è quello di fornire allo studente le conoscenze tecniche e teoriche, specifiche e necessarie per concludere con successo le progettazioni grafiche realizzate attraverso i principali software, dalle prime fasi dell'ideazione creativa, fino al processo di resa finale e di output per la stampa e per il multimedia,

La finalità del corso è quella di entrare nel dettaglio della progettazione grafica digitale attraverso **un'analisi specifica delle peculiarità e delle funzionalità avanzate** dei software professionali: verranno quindi affrontate nel dettaglio molte delle caratteristiche estese della *Adobe Creative Suite*, in particolar modo per quanto riguarda la pubblicazione multimediale e cartacea, senza tralasciare ove possibile e necessario, accenni di alfabetizzazione sul web-design e sulle tecniche basilari di motiongraphic.

Parallelamente verrà posto un considerevole approfondimento sulle peculiarità specifiche del *formato PDF* che si rivela oggi come lo standard qualitativo di riferimento, sia per la visualizzazione in anteprima dei documenti sia per la loro pubblicazione e resa esecutiva in formato tipografico, non tralasciandone le nuove potenzialità interattive e multimediali.

Verranno affrontati temi specifici riferiti alla resa di stampa dei definitivi, insegnati alcuni "trucchi del mestiere", viste nel dettaglio alcune problematiche tecniche come il trapping, l'abbondanza, il flattening, la separazione, la gestione del colore per la stampa etc...

Dal **punto di vista laboratoriale** durante il semestre saranno costantemente presentati agli studenti una serie di utili case-studies e progetti di riferimento didattico: verranno effettuate continue esercitazioni pratiche e di controllo, da risolvere in aula attraverso l'ausilio del docente e tramite le conoscenze acquisite progressivamente durante le lezioni: in alcuni casi si tratterà di esercizi squisitamente didattici, in altri casi potranno essere portate in aula committenze realistiche, interne o esterne all'Istituto: l'obiettivo sarà quello di risolvere al meglio progettualmente e creativamente i briefs proposti, tenendo conto che "progress di lavoro", la sua ottimizzazione e tempistica di progettazione, sono elementi ugualmente fondamentali del "fare progettuale".

Alcune esercitazioni verranno affrontate singolarmente, altre potranno richiedere la formazione di due o più teams di lavoro.

A seconda del numero di ore disponibili e del tempo necessario a finalizzare i progetti in aula, **sarà possibile a richiesta degli studenti, affrontare anche taluni argomenti avanzati di specifico interesse, come ad esempio tipologie di modellazione utilizzate nei software 3D, tecniche principali di animazione e di post-effettistica, animazione vettoriale, tecniche di pittura digitale, approfondimento sulla software-art.**

Visto il successo delle passate esperienze, 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. Non si escluderà la possibilità di invitare esperti e/o operatori del settore a presentare le proprie personali esperienze di successo, attivando seminari e workshop estemporanei, e/o di utilizzare alcune ore di lezione per visitare luoghi utili dal punto di vista didattico (tipografie, factories, mostre, gallerie etc...)

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 anche tutti gli standard esecutivi/tecnici di pubblicazione.**

Bibliografia:

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

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 **fecooonde.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:

