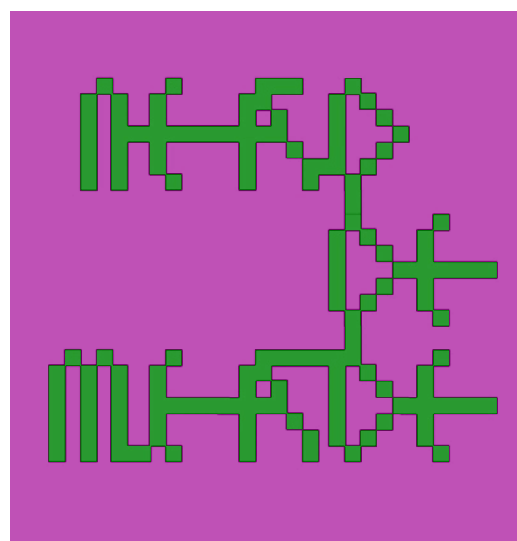




Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof. Danilo Danisi

Materia di insegnamento: Computer Graphic

Ricevimento: da definire

e-mail: danilo.danisi@ababo.it

Programma della materia

La finalità del corso di Computer Graphic dell'anno accademico essendo trasversale a più corsi di provenienze differenti, è quella di mettere gli studenti in grado di maneggiare facilmente la triade di software *Photoshop, Illustrator, Indesign*, utili alla realizzazione digitale di qualsiasi artefatto grafico e multimediale. Attraverso un percorso facilitato e ricco di esercitazioni laboratoriali creative, gli studenti impareranno a utilizzare le funzioni principali e specifiche dei software.

A richiesta, potranno essere affrontati argomenti specifici, come: la motion graphic (*Adobe After Effects*), le basi del web design, la progettazione di spazi sonori e sound design (*Ableton Live e similia*), la software art (*Processing*), la demoscene europea, le tecniche di mapping, il montaggio video digitale (*Adobe Premiere*), la progettazione di sessioni di vjing (*Resolume Arena*) e accenni di tecniche di modellazione 3D. (*Cinema 4D*).

Per gli **studenti del corso di Design Grafico** sono previste a parte, lezioni specifiche di introduzione generica sulle basi di alcuni software, tra cui Cinema 4D, Resolume Arena ed all'occorrenza, software di sound design.

E' vivamente consigliata la dotazione personale di un computer portatile.

Non è richiesta bibliografia. Links a siti web peculiari verranno forniti durante gli incontri/lezioni.

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 **Abyss 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 **fecoonde.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), *"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. 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, nonché progetti didattici di rilevanza risultano tra gli altri: **Circonferenze** (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 sinesteticamente 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 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: 01/10/2019

Firma: