



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: da definire

e-mail: danilodanisi@fecooonde.eu

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, FACENDOLI 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:

Laureato al DAMS in Arti visive e Diplomato all'Accademia di Belle Arti in Pittura con trattazioni riguardanti le sinestesie multimediali, si occupa da sempre sia a livello teorico che produttivo, del rapporto tra musica, immagine, tecnologie e design.

Ha avuto esperienze di programmazione, computer graphic e sound-design, curando grafica e colonne sonore di videogiochi e prodotti multimediali 8/16-bit della Demoscene europea.

Dopo aver conseguito un master in illustrazione ad aerografo presso la ILAS di Napoli, si trasferisce a Bologna ove frequenta il DAMS, l'Accademia e negli anni recenti, il Conservatorio di Bologna (corso di Musica Elettronica).

E' dal 1998 che comincia ad occuparsi professionalmente di graphic design, spaziando dall'underground verso l'istituzionale. Nel 2000 fonda il duo creativo underground Blanka y Negro, specializzato nella produzione di manifesti e grafica a tendenza pop-funzionalista disegnando manifesti anche per: Paolo Fresu, Uri Caine, Zeena Parkins, Wu-Ming, Oliver Lake, Han Bennink, Antonello Salis, Collettivo Bassesfere/Fabrizio Puglisi e molti altri. Dopo una segnalazione vincente al festival Iceberg 2003, comincia a lavorare come art presso alcune agenzie pubblicitarie/comunicazione tra cui Jack Blutharsky (Bologna), DireFareCreare (Modena), QxMedia (Bologna/Londra), WePromo (Bologna/Napoli).

Nel 2003 fa nascere fecooonde, studio in proprio di progettazione creativa.

Dal 2004 iniziano le docenze presso le Accademie di Belle Arti di Bologna e Ravenna per i corsi legati alla progettazione grafica ed alle applicazioni digitali, alternando progetti didattici legati ad istituti o enti privati emiliani, tra i quali: Fondazione Aldini Valeriani, Istituto Salesiani, Ladis, Cerform.

Ha organizzato, curato e partecipato come artista, curatore o designer ad alcune esposizioni, alcune tra queste: "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 (Accademia di Belle Arti di Bologna), Exit Strategy 1,2,3,4 (Bologna), Entrance Strategy (Buffalo, USA), Un Chilo e 1/2 di grafica fresca (Bologna) ed altre.

Nel Gennaio 2013 organizza *Synaesthetic Modules*, evento sinestetico-multimediale per ArteFiera 2013 e contenitore di incontri tematici sulle nuove tecnologie digitali visivo-musicali. Nel 2013/2014 il ciclo di incontri "Circonfereze", legati alla progettazione visiva. Nel Gennaio 2015, "Synaesthetic Source #1", installazione sinestetica multimediale dove lo spettatore attraverso una comune tastiera musicale Midi, può interagire sinestheticamente con le proiezioni visive mappate sul Pozzo del Terribilia (cortile dell'Accademia). Il progetto vede la collaborazione degli studenti di musica elettronica del conservatorio di Bologna. Ha curato nel tempo l'immagine di varie mostre ed eventi legati all'Accademia di Belle Arti di Bologna.

Attualmente dedica gran parte del tempo all'insegnamento ed alla ricerca di nuove estetiche progettuali.

Ad oggi è parte del gruppo Concrete Bologna Elettroacustica, non avendo mai abbandonato l'interesse per la composizione musicale elettronica. "Tuttavia, cari amici miei, preferisco di gran lunga il jazz..."

Data: 1/09/2017

Firma:

